动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 21

超级漫画奇幻角色素描技法

MCOO动漫 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

本系列已出版图书：

书号	书名
21219	01—素描技法基础超值版
21236	02—人物动态素描技法
21255	03—人物造型素描技法
21373	04—超人气美少女素描技法
21207	05—无纸漫画自学教程
21595	06—CG美少女绘制技法详解（附CD）
22101	07—超级漫画上色基础（附DVD）
22099	08—超级漫画神怪造型素描技法
22102	09—超级漫画动物素描技法
22103	10—超级漫画Q版造型素描技法
22100	11—超级漫画场景素描技法
22379	12—超级漫画素描技法完全自学教程
22872	13—初学漫迷练习册超值版
22833	14—初学漫迷美型少年练习册
23121	15—初学漫迷萌少女造型练习册
23097	16—初学漫迷萌少女服饰造型练习册
23170	17—初学漫迷Q版技法练习册
23151	18—漫画人物表情素描技法手册
24174	19—萌少女素描技法草图篇
24147	20—超级漫画道具素描技法
24130	21—超级漫画奇幻角色素描技法
24146	22—超级漫画个性角色素描技法
24254	23—超级漫画古典人物素描技法
24052	24—超级漫画机甲素描技法
23954	25—CG超级Q版漫画技法详解（附CD

分类建议：绘画/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-24130-6
定价：29.00 元

动漫秀场

VOL 21

DONG MAN XIU CHANG

超级漫画奇幻角色素描技法

MCOO动漫 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场：超级漫画奇幻角色素描技法 / MOOK动漫编著. —北京：人民邮电出版社，2011.1
ISBN 978-7-115-24130-6

Ⅰ．①动… Ⅱ．①M… Ⅲ．①漫画—素描—技法（美术） Ⅳ．①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第[illegible]号

内容提要

在动漫作品中，除了刻画的常规角色外，还会出现各式各样的奇幻角色，如[illegible]，魔法战士，或是憨态可掬的机器人和怪兽，或是[illegible]，或是[illegible]，[illegible]，但在造型设计上还是有一些规律可循的。本书针对这个问题进行了详细讲解。书中首先讲解了绘制奇幻角色的分解组合方法，然后分门别类地讲述了天使、恶魔、魔法战士、精灵、怪兽和机械生命体的造型特征及绘制要点，其中穿插以实例的形式讲解了具体操作步骤。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画奇幻角色素描技法

- 编　　著　MOOK动漫
  责任编辑　[illegible]
- 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
  邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
  网址　http://www.ptpress.com.cn
  北京大学印刷厂印刷
- 开本：787×1092　1/16
  印张：[illegible]
  字数：368千字　　2011年1月第1版
  印数：1-4 000册　　2011年1月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-24130-6

定价：29.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

CONTENTS 目录

第一章 奇幻角色基本绘制方法……005
分解组合……006
单人物……008
多人物……008
第二章 天使与恶魔……010
天使……011
基本特点……011
羽翼分析……013
堕落天使……014
服装参考……015
实例——双面天使……016
角色分析……016
步骤解析……017
恶魔……029
实例——蝙蝠魔……031
角色分析……031
蝙蝠的绘制……033
步骤解析……034
第三章 魔法战士……040
造型特征……041
服饰……041
武器……042
实例——艾尔扎克·诺尔特洛德……044
角色分析……044
步骤解析……045
实例——菲丽·莎……054
角色分析……054
步骤解析……055
第四章 精灵……066
精灵的基本类型……067
概述……067
人形精灵……069
动物精灵（妖精）……071
实例——小人国公主（可铃）……074
角色分析……074
步骤解析……075
实例——猫精姐妹……084
角色分析……084
步骤解析……085
第五章 怪物……090
怪物造型的设计概论……091
怪物的基本类型……093
拟人类怪物……093
动植物类怪物……095
实例——Toad·汀……096
角色分析……096
步骤解析……097

CONTENTS 目录

第六章 机械生命体..........107

机械生命体的设计概论..........108
机械生命体的基本类型..........109
仿人类（机器人）..........109
仿生类..........110
实例——机械昆虫..........111
角色分析..........111
步骤解析..........112

第七章 综合实例..........126

宠物小怪兽..........127
魔法战士..........132
龠..........135
妖精组合..........142
刘亚·蓝..........148
魔法少女战士..........153
异界三姐妹..........161
爱斯玲·媞·圣亚里昂..........168
萨拉利特..........178

第八章 奇幻角色集锦..........186

第一章　奇幻角色基本绘制方法

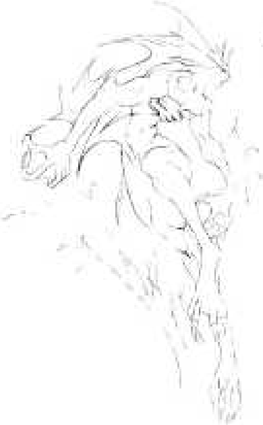
在动漫作品中，根据剧情的需要常常会出现各式各样的奇幻角色，如精灵、天使、恶魔、幻兽、机械生命体等。本章我们就来探讨一些关于奇幻角色的绘制技巧及规律。

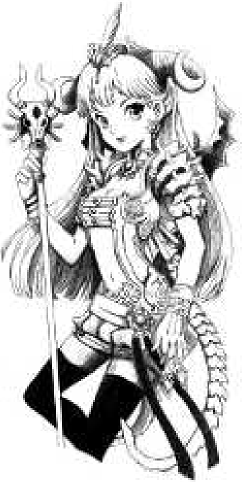
分解组合

在动漫作品中，[illegible]各种奇幻的角色，如精灵、天使、恶魔、妖怪、吸血鬼什么的等，她们或性感可爱，或恐怖狰狞，或[illegible]，[illegible]，[illegible]神秘色彩在其中。

虽然奇幻角色的形象各种，但在造型设计上还是有一些规律可寻的，这个规律就是分解组合法。

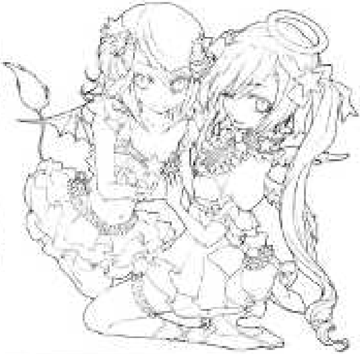
我们把现实生活中的生物进行分解并且将分解出来的部分加以拓展，然后再将其组合，就可以创造出无限的人物形象来！



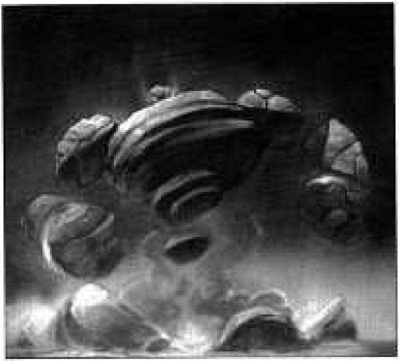


[illegible]

[illegible]

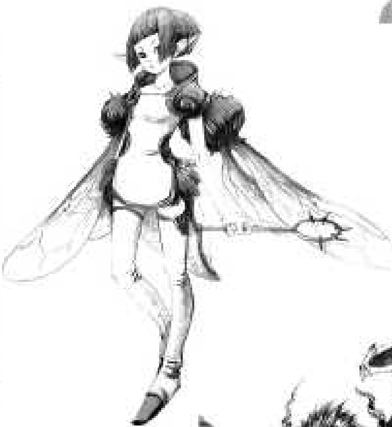


[illegible]



[illegible]

亚人种



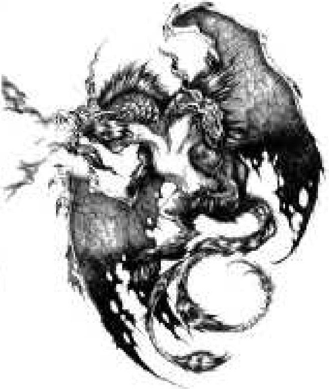
将人类与其他物种合成的复合生命体总称为“亚人种”。

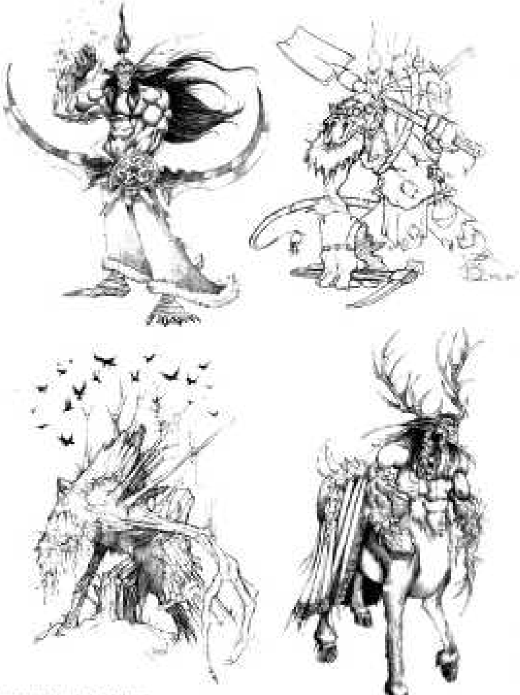
[illegible]精了。如精灵、天使、美人鱼等都是比较常见的亚人种。

合成兽

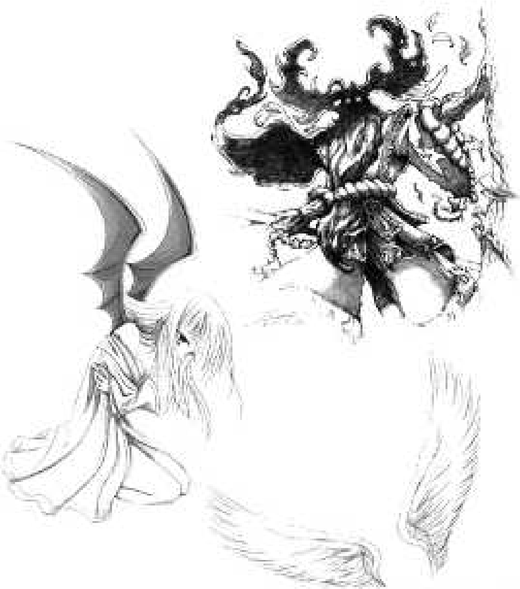
“如果将存在于地球上的各种生物进行合成的话，那么肯定会产生更为强大的生物。”将不同种类的生物合成到一起所产生的生物称为“合成兽”。

将具有不同种类动物的身体进行合成，或者是将不同类物种的部件进行合成，就可以得到合成兽了。





本页奇幻造型均选自《魔兽》游戏



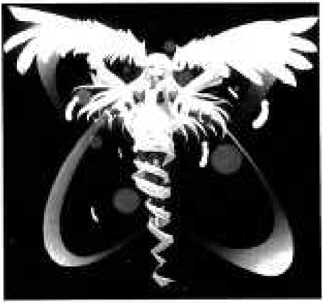
第二章　天使与恶魔

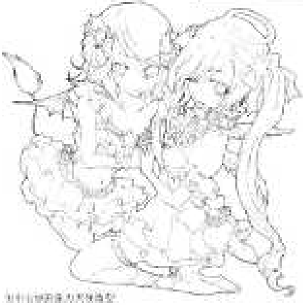
天使象征着光明与善良的存在，与其相反，堕落天使、恶魔等则象征着黑暗与邪恶的存在。本章我们就来学习一些关于天使与恶魔的绘制方法及技巧。

天 使

基本形态

天使是指神的使者，代表圣洁、纯洁，它是纯、善的化身，所以绝对不会容忍"恶"的存在。

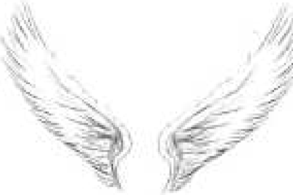


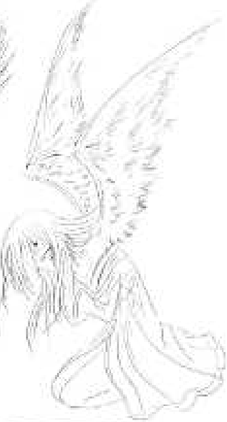


天使的基本形态：人形+翅膀

天使是一种背上长有翅膀，头上有光环（在动漫造型中有时会被省略）的美丽的类人形（外形是人形）。翅膀的数量是根据天使的等级高低而增加的，每个天使至少有2只翅膀，智天使有4只，炽天使有6只（炽天使的特征也可以参考天使的等级来把握翅膀的数量）。

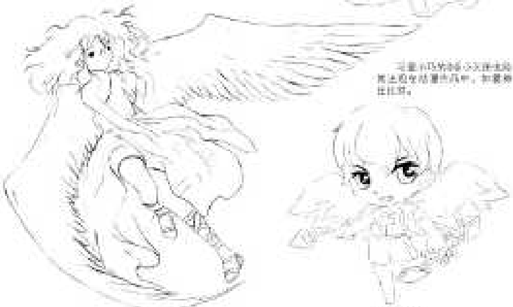
[illegible]





[illegible]

[illegible]



[illegible]

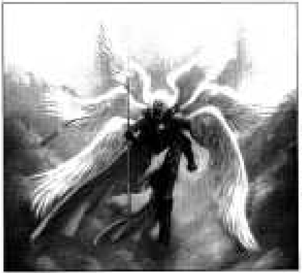
[illegible]

等级划分

这些天使的基本形态来自[illegible]，我们可以通过翅膀[illegible]天使的[illegible]等级的区别等。

[illegible]

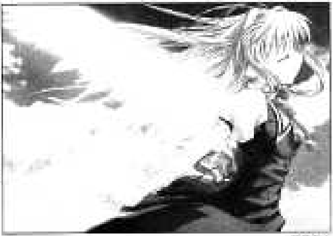
等级	名称	翅膀数量
上三级——圣父的侍从	炽天使	6
	智天使	4
	座天使	2
中三级——圣子的侍从	主天使	2
	力天使	2
	能天使	2
下三级——圣灵的侍从	权天使	2
	大天使	2
	天使	2



六翼炽天使

炽天使存在于最内层，最接近神，是纯粹光的存在，侍奉神明，光的力量是[illegible]，象征神圣化。

炽天使，又称为“撒拉弗”，[illegible]



[illegible]

[illegible]天使就是上一层的天使[illegible]

天使，[illegible]希腊文angelos，意为使者。

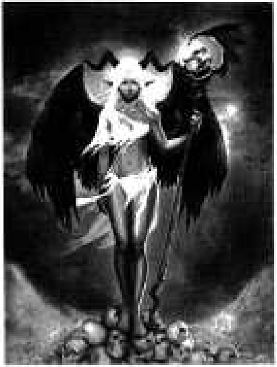
[illegible]

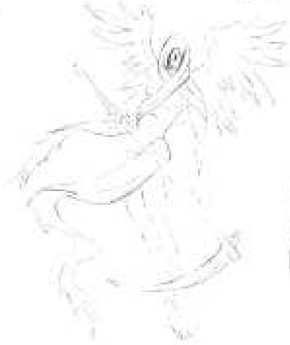
堕落天使

[illegible]

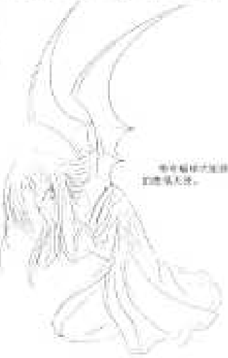
[illegible]

[illegible]



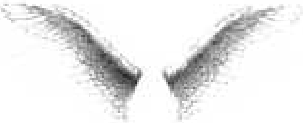


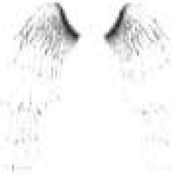
[illegible]

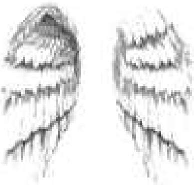


[illegible]的堕落天使。

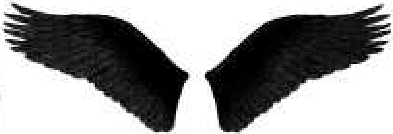
翅膀参考

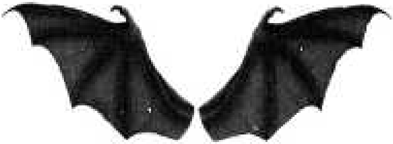






[illegible]

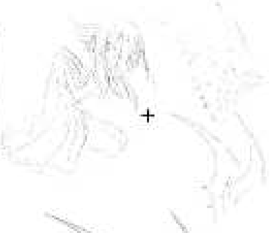


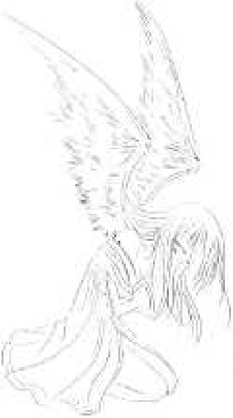


实例——双面天使

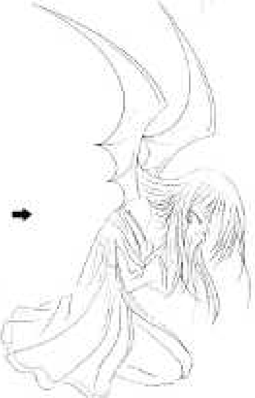
角色分析

角色结构：人的身体+翅膀
创意来源：天使和恶魔
角色特征：外表美丽，内心却隐藏着邪恶元素。就是一个双面天使，外表美丽并拥有一对洁白的翅膀，但在这迷人的外表下却暗藏着邪恶的力量。如果有人被她的外表迷惑，走进她的陷阱并去接近她的时候，她就会变化成邪恶天使——一个可怕的恶魔。此时有翅膀将变成黑色蝙蝠翅式，[illegible]。



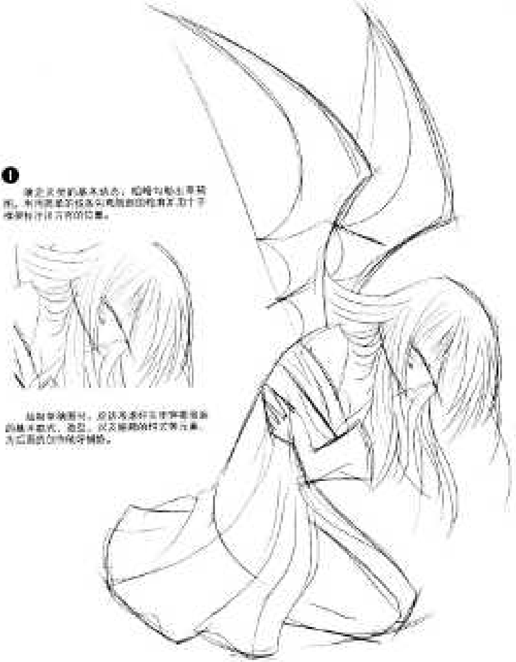


画出女天使，注意翅膀的画法。



再二次加工的恶魔天使。

步骤解析



❶

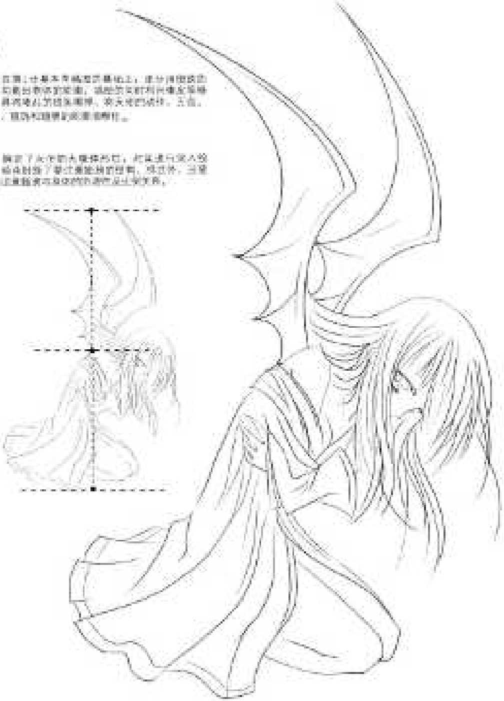
确定天使的基本动态，翅膀与躯干等结构。利用简单的线条勾画出翅膀的轮廓并[illegible]十字线[illegible]的位置。

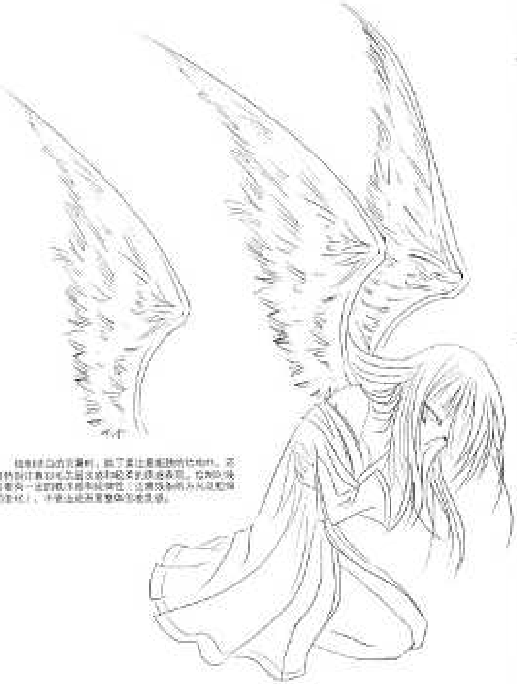
起稿完成后，应该考虑好天使服装的基本款式、造型，以及服装的相关附加元素，为后面的深入刻画做好铺垫。

❷

在第1步基本形确定的基础上，[illegible]、五官、头发、[illegible]。

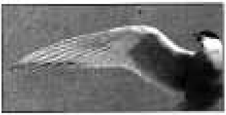
[illegible]

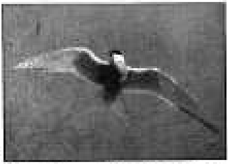


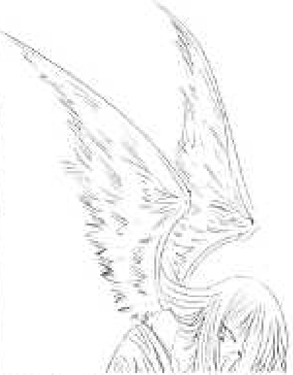


[illegible]

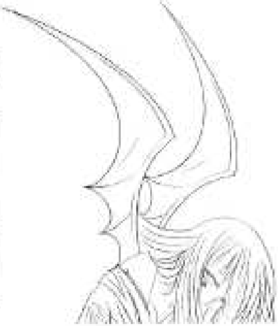
[illegible]





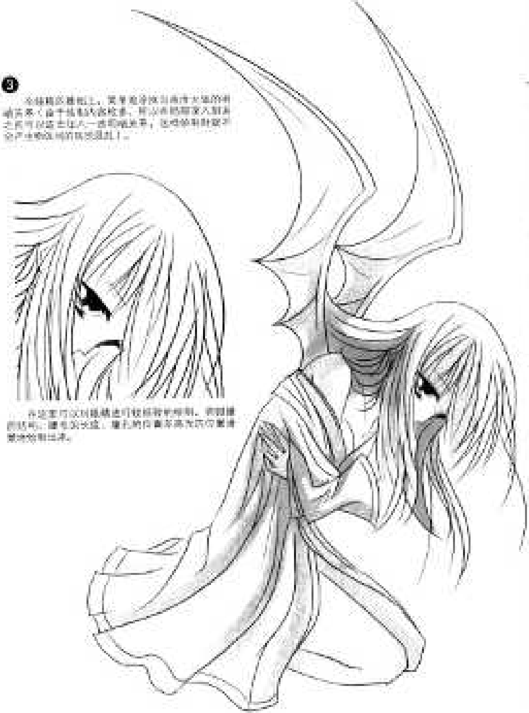


[illegible]



❸

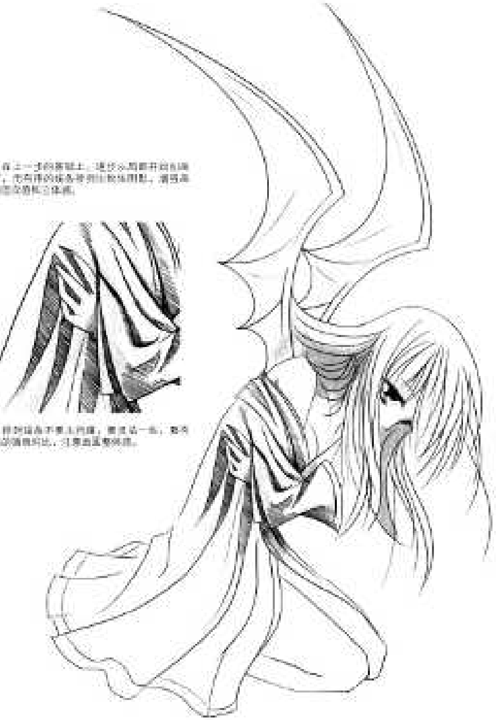
[illegible]



[illegible]

❹

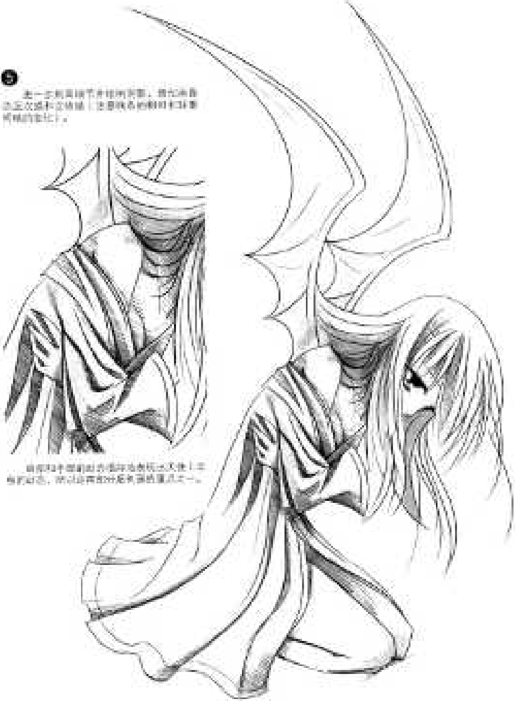
在上一步的基础上，[illegible]



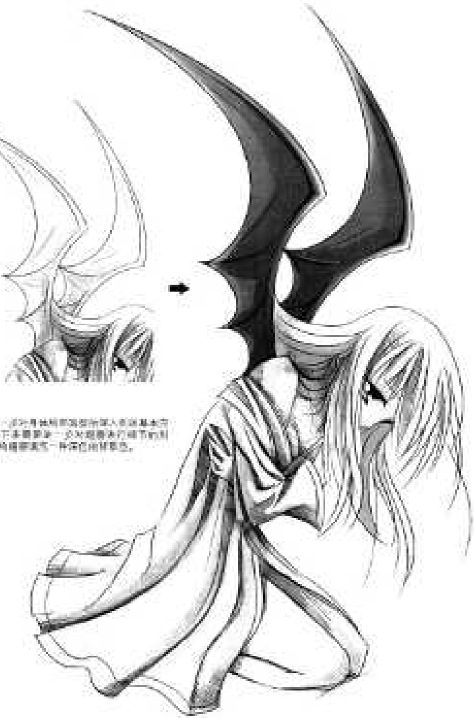
[illegible]

❺

[illegible]（[illegible]的变化）。



[illegible]，[illegible]重点之一。

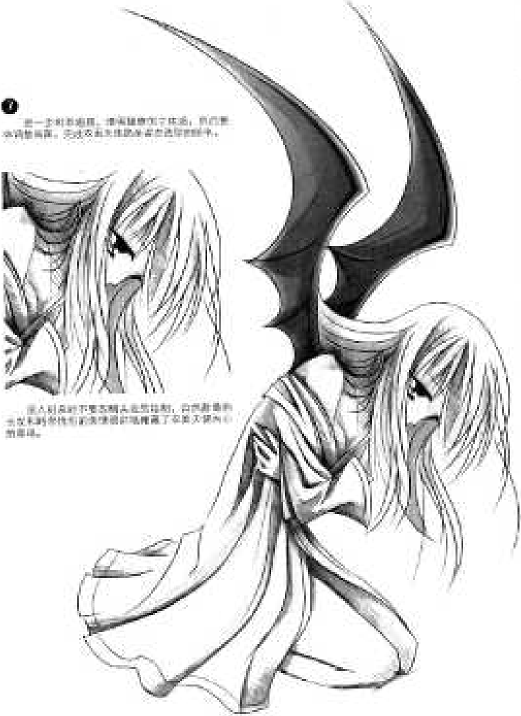


❽

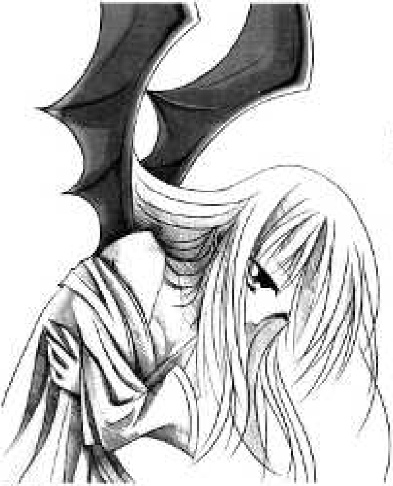
完成了一遍对角色轮廓的深入刻画基本完成后，接下来要要做一次对翅膀进行细节的刻画，首先给翅膀填充一种深色的背景色。

❼

[illegible]



[illegible]

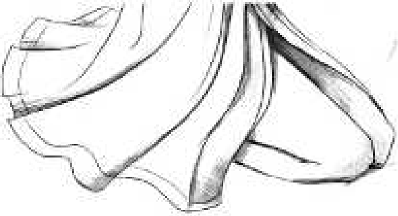


[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

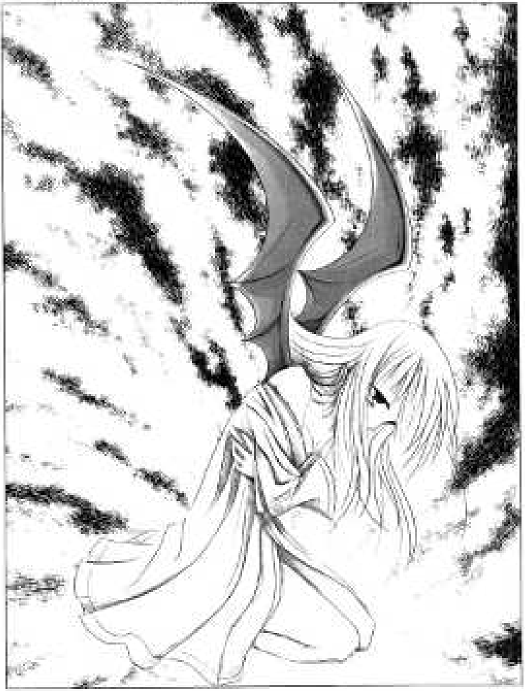


[illegible]

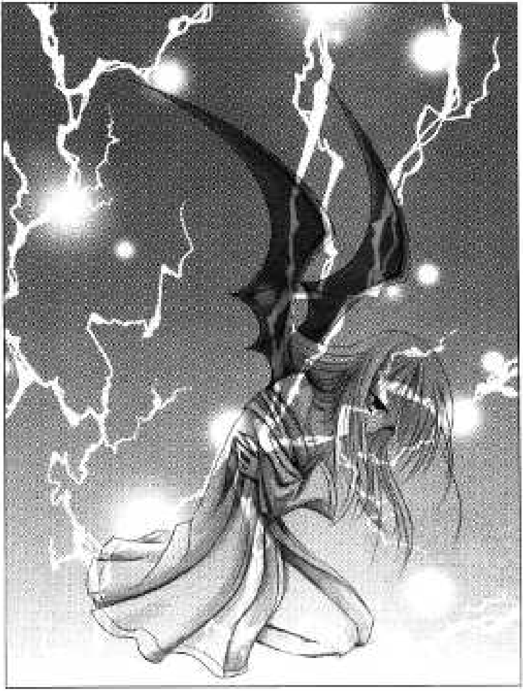
[illegible]

❽

调整画面，为双翼加上光影和体积感效果，完成绘制。用铅笔画出天使周围呈放射状的背景[illegible]的“[illegible]效果”使画面更加[illegible]一种神秘力量。

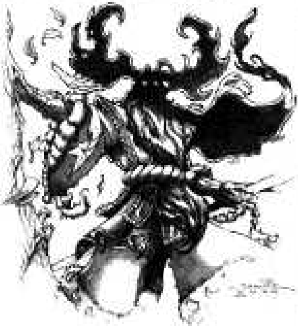


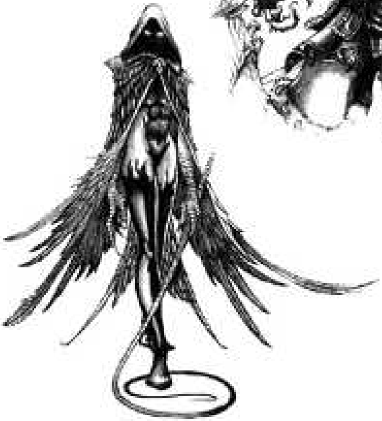
[illegible]



恶魔

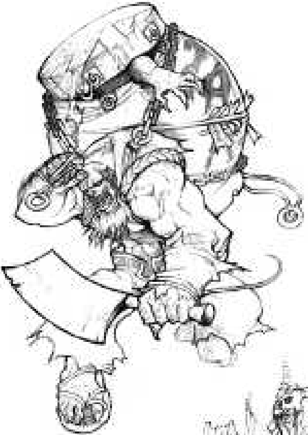
天使象征着光明与善良的存在，与其相反，堕落天使、恶魔等，则象征着黑暗与邪恶的存在。作为天使的反面形象，恶魔好像意味着完全失去了人类的理性，而野性和欲望则无止境。



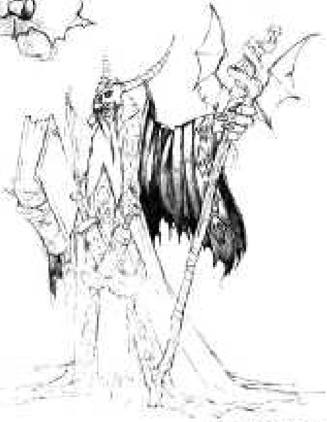


我们在设计恶魔造型时可以将其作为一种生物来对待，把动物或者人类的特征拿过来，夸张变形，进行结构组合，如右图中的恶魔就是将人体和鸟类的特征进行组合设计出来的。

出现在《魔界》的[illegible]



[illegible]



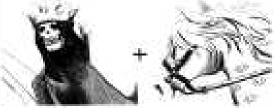
[illegible]

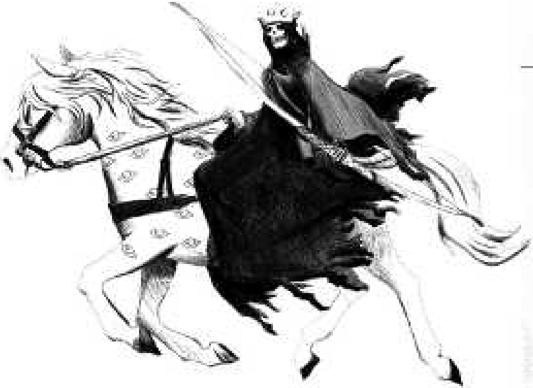
[illegible]《魔兽》[illegible]

实例——骷髅魔

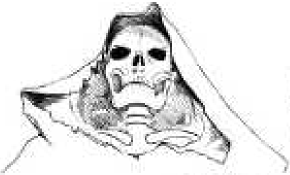
角色分析

角色名称：骷髅天魔
角色原型："亡灵"幻兽
造型要素：骷髅(骷髅头)、白马
角色特征：骷髅魔是一个强大的恶魔，它可以迷惑、蛊惑或蒙骗人类，内心充满邪恶，作战时总穿身披黑色战袍，头戴魔冠，擅长使用魔弓（弓箭带有邪恶魔力），被射中者[illegible]，是个生活在黑暗中的邪恶魔头。



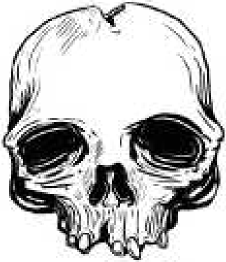


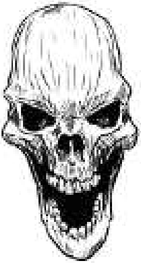
骷髅的绘制

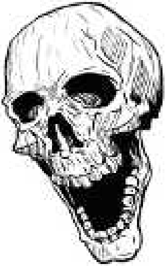


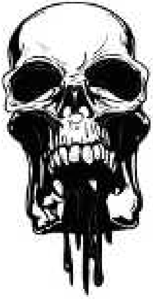
骷髅一般指人死后剩下的一副骨头，是对在表现恐怖的骨骼的外形。人一般对死尸较为害怕，对骷髅更是如此，所以不少恐怖故事的动漫作品中采用的都是骷髅鬼魂、恶魔。本文的骷髅都为形象，的骷髅头骨都绘制出[illegible]（fig 1[illegible]）。

骷髅头常用来表现恶魔的身份，要想画好一个有冲击感觉的骷髅，最好对真实的骷髅头进行观察了解（下面绘制了一种骷髅的造型，仅供读者参考）。



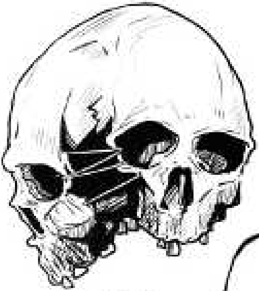




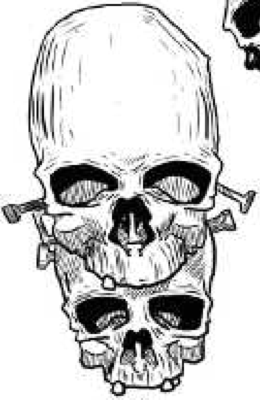


为了突出画面的[illegible]感，[illegible]骷髅[illegible]，[illegible]

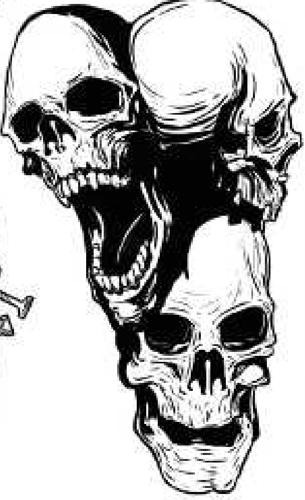
为了突出角色的个性，双骷髅或者三颅骷髅的造型往往是会出现的，在绘制此类复合骷髅造型时，要注意头骨之间的位置及透视关系，特别要注意头部之间衔接处的过渡要自然得当，使两个头骨形成一个自然的整体。



[illegible]



[illegible]

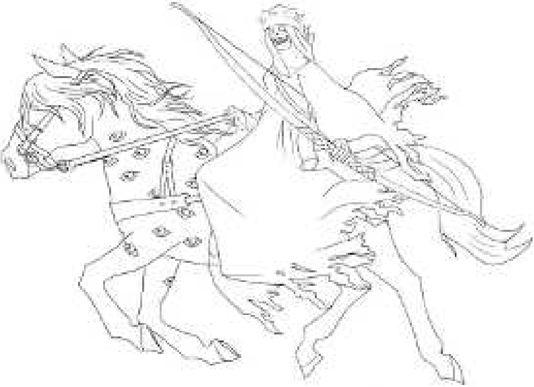


二颅骷髅

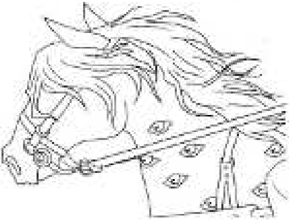
步骤解析

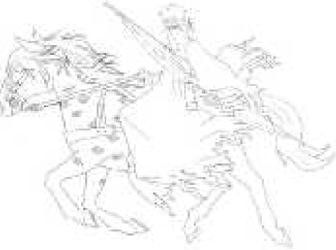
❶

[illegible]



[illegible]



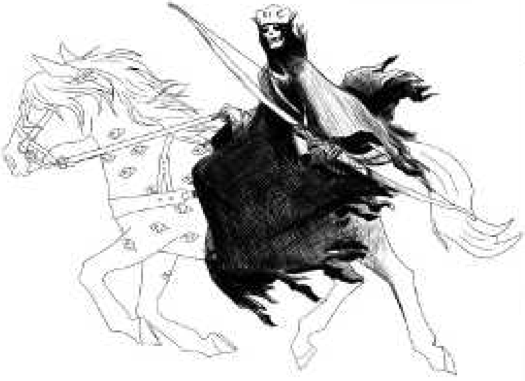


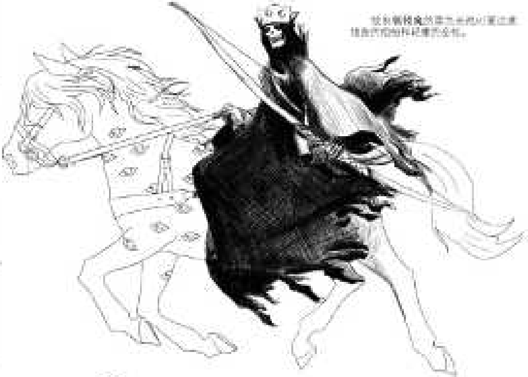
[illegible]

❷

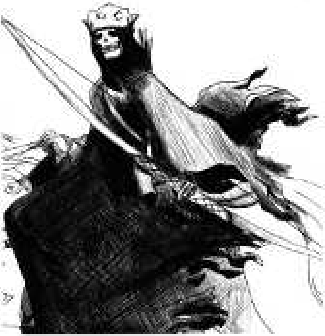
[illegible]

⬇





[illegible]

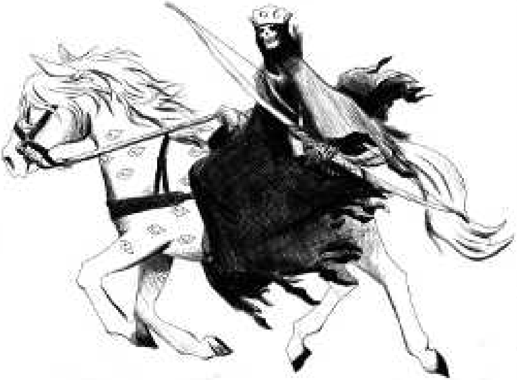


[illegible]

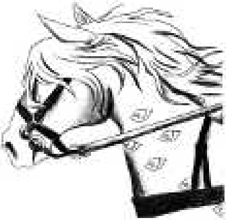
[illegible]

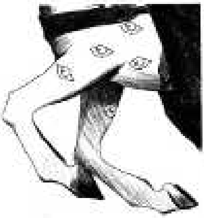
❸

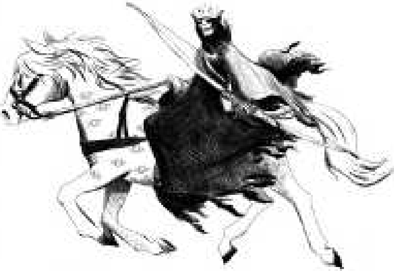
[illegible]



[illegible]



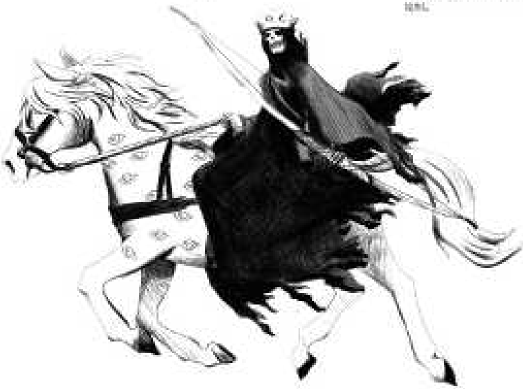


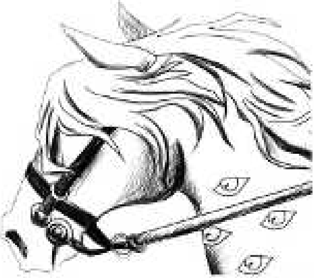


[illegible]

④

[illegible]

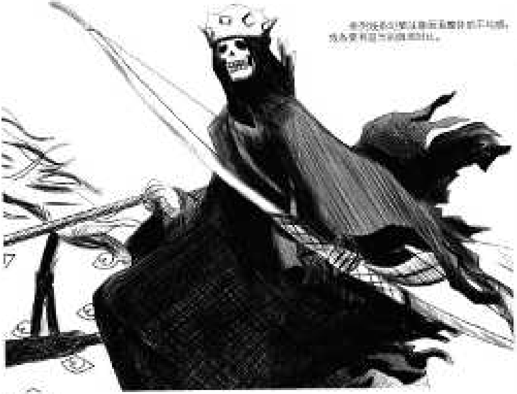




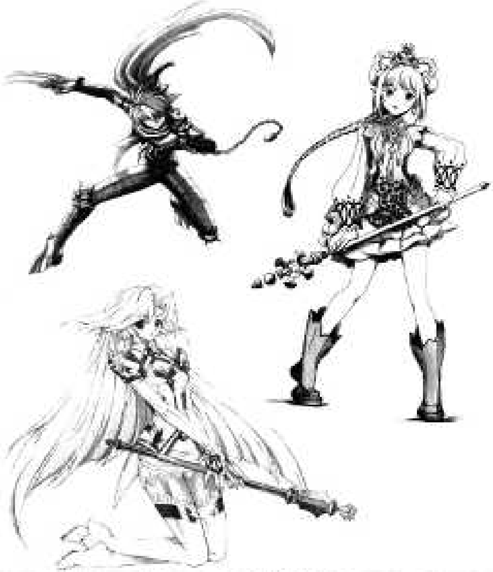
[illegible]

[illegible]

[illegible]



[illegible]



第三章　魔法战士

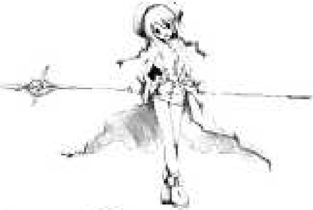
动漫作品中战士们常常来自神秘的国度、带有隐藏的能量，法力、魔石，在善与恶，光明与黑暗之间穿梭。本章我们就来学习一些关于魔法战士的绘制方法及技巧。

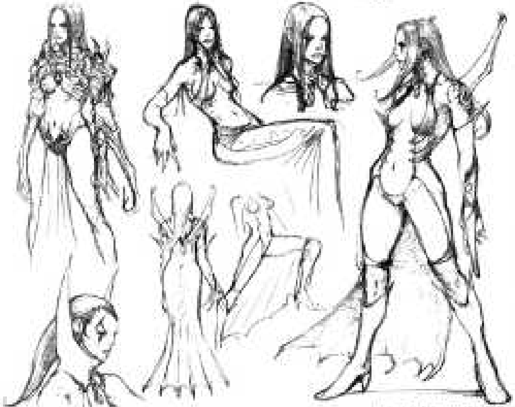
造型特征

服饰

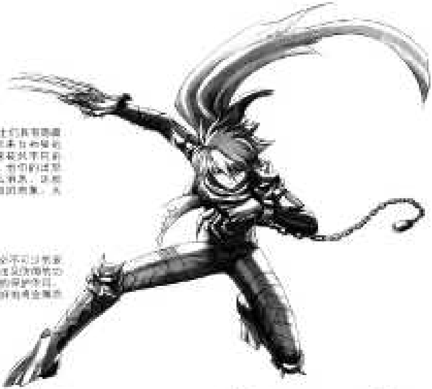
在动漫作品中（漫画、动画片和游戏），相对法力，魔法类角色是十分重要、不可少的角色。它们有的担任着主角，有的与主角有着不可分割的关系，[illegible]

[illegible]



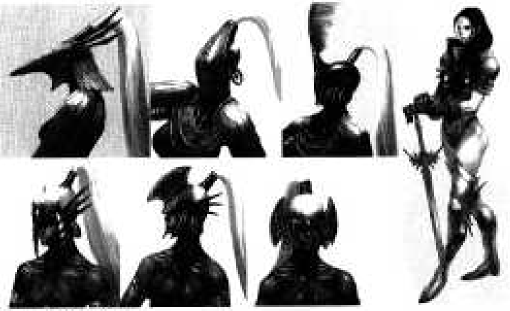


[illegible]



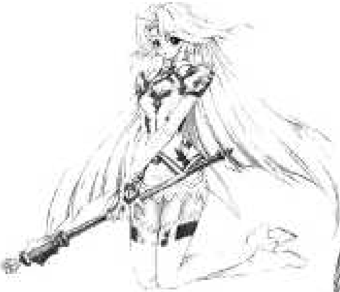
[illegible]

[illegible]

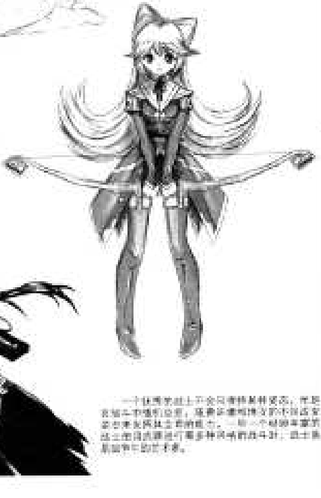


[illegible]

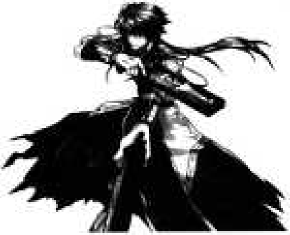
武器



每每一部动漫作品中的每一位战士都有着一件他专属的利武器。它们可以是坚硬的盾牌，也可以是锋利的兵刃，还可以是神秘的法器，以及能够召唤出魔力保护他的器具，并拥有神奇的魔力。



根据角色的不同，每一位战士的武器也就不同。法杖、弓箭、刀剑等工具在每一位战士手中都能发挥出不同的威力。

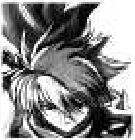


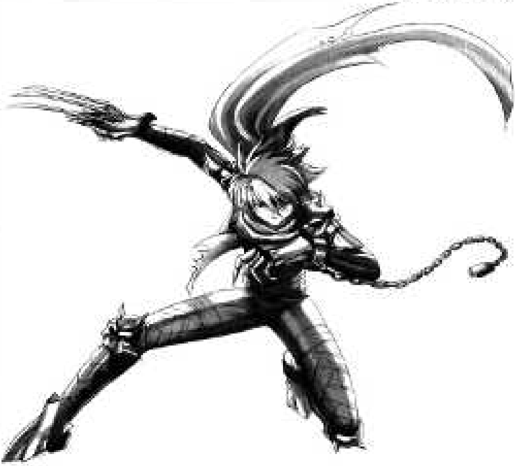
一个优秀的战士不会只擅长某种武器，他会在战斗中不断地学习，逐渐掌握各种武器的不同用法，来发挥战士最强的能力。每一个优秀的魔法战士在面对各种不同风格的战斗时，战士都能应付自如。

实例——艾尔扎克·提尔哈洛德

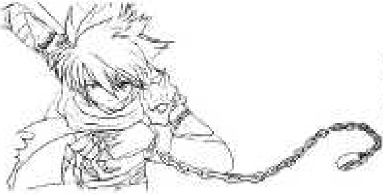
角色分析

角色姓名：艾尔扎克·提尔哈洛德
角色出处：角色扮演类游戏《风色幻想》
角色介绍：艾尔扎克出身于[illegible]，在每年举行的[illegible]武斗会中，[illegible]。[illegible]，有着[illegible]，性格冷酷，不愿意[illegible]之后进入[illegible]之翼的训练，[illegible]有怎样的影响？[illegible]未来？是成为战乱的牺牲英雄，还是守护和平的捍卫者？





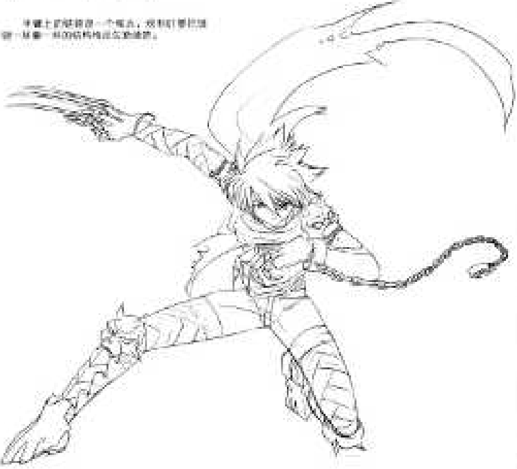
步骤解析

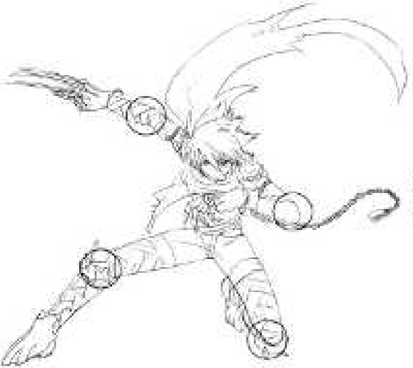


❶

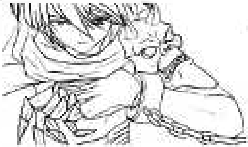
[illegible]

[illegible]

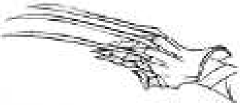


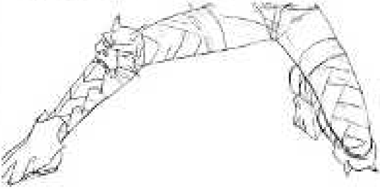


[illegible]

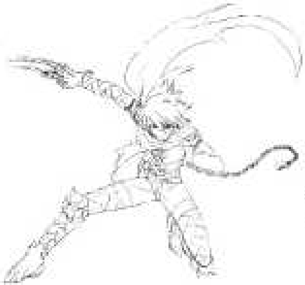


[illegible]

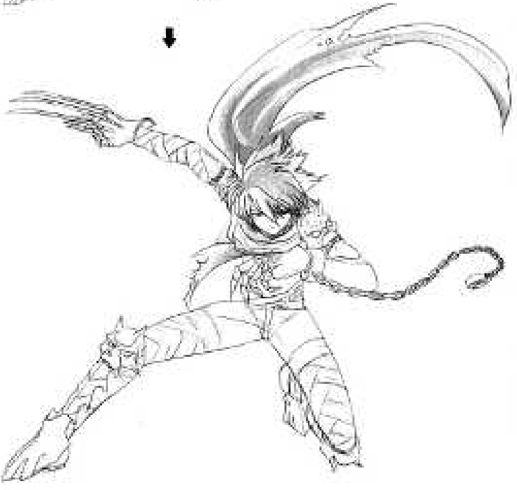


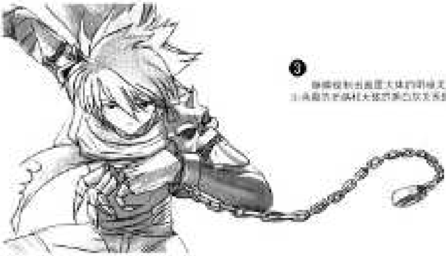


[illegible]



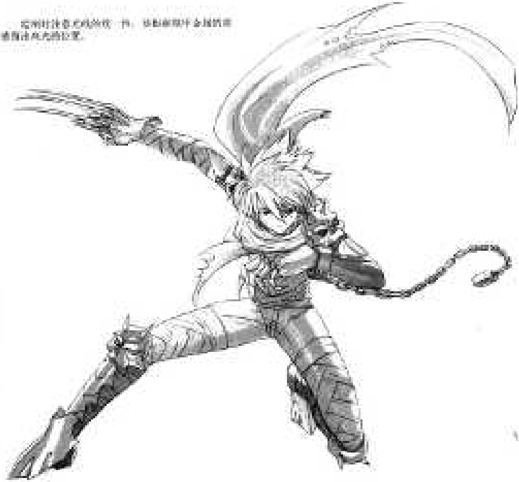
② 先找阴的画出！。从头部开始逐步向身体上画出人体的明暗关系（由于绘制为四肢较多，所以在深入刻画局部之前可以适当加入一些明暗关系，这样做能比较不会产生整体感的视觉效果）！。

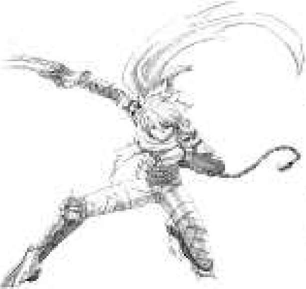




❸ [illegible]

[illegible]

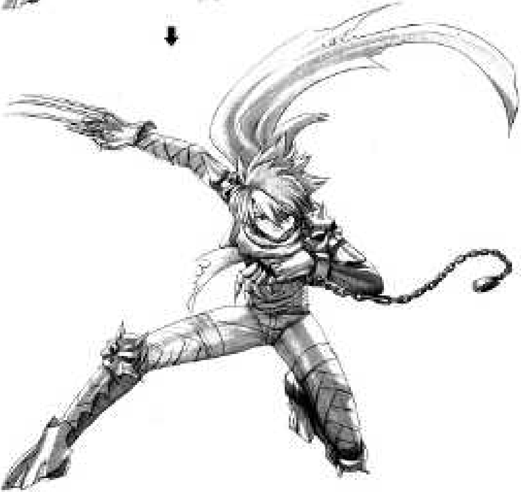




[illegible]，不要陷入琐碎的细节中。

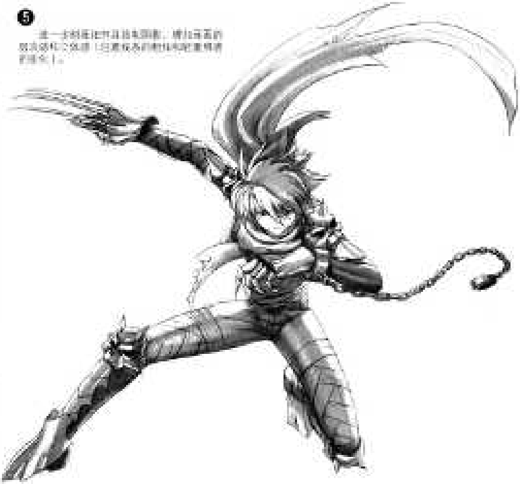
❹

在上一步的基础上，[illegible]。

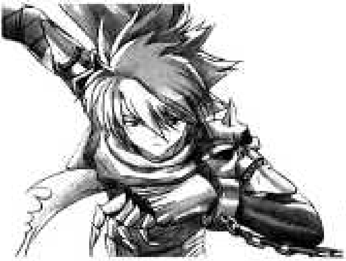


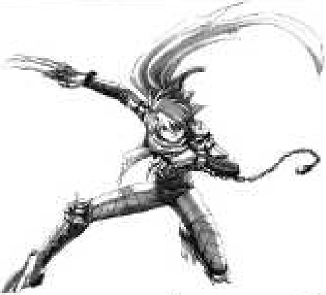
❺

[illegible]



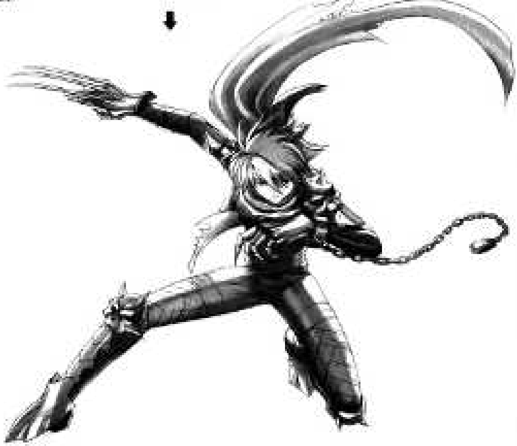
[illegible]





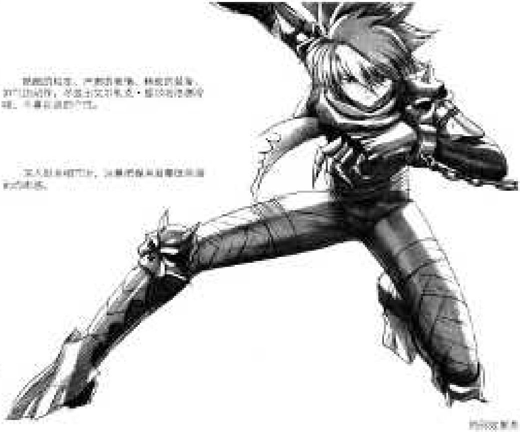
❻

从头部开始逐次往下进行细节的刻画，最终画面为立体感（脸部、头发、耳饰、围巾、腰带、铠甲等细节的刻画都要同样表现得清楚）。



[illegible]

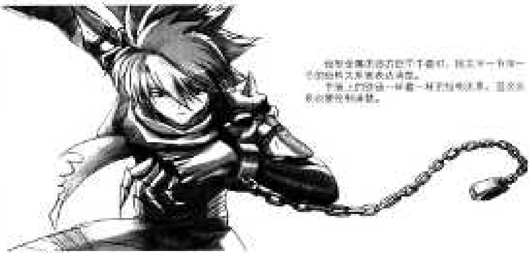
[illegible]



[illegible]

[illegible]

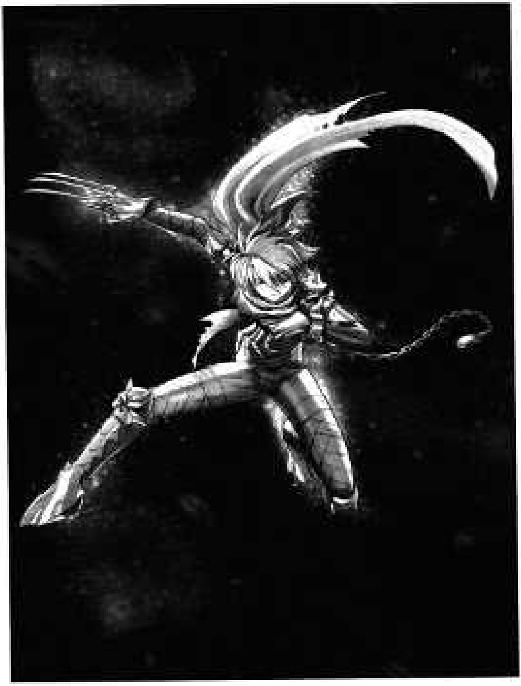
[illegible]



[illegible]

❼

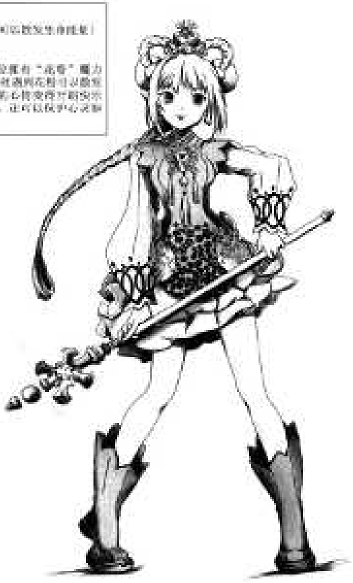
[illegible]，为主角[illegible]背景，光线[illegible]，神秘的[illegible]一股神秘的[illegible]。



实例——菲利·莎

角色分析

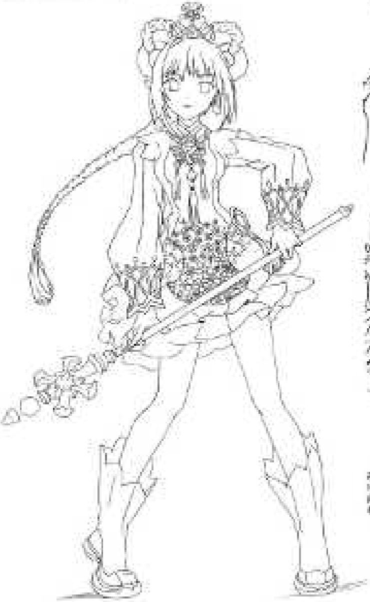
姓名：菲利·莎
武器：X手杖（[illegible]）
身高：157cm
性格：善良、开朗
特点：菲利·莎是一位拥有“治愈”魔力的魔法少女，她手中的X手杖[illegible]起来，可以消除压力，还可以保护心灵驱除[illegible]念。

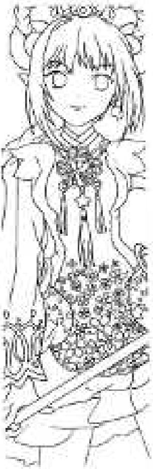


步骤解析

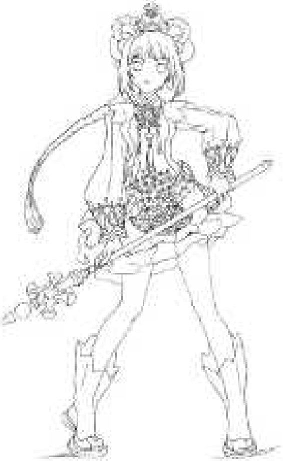
❶

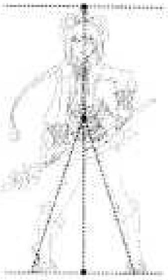
[illegible]



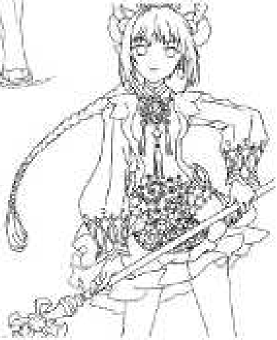


[illegible]

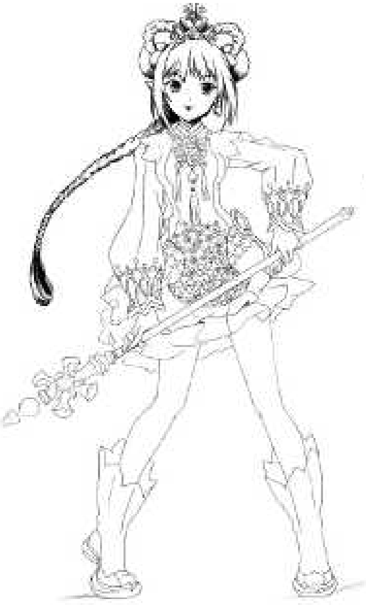




美少女战士双腿[illegible]八字，使得身体[illegible]，双腿比例[illegible]三角形[illegible]人物的重心，保持平衡。



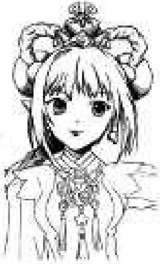
根据设定，双腿[illegible]是身体的重点之一，它们决定着画面的整体气质，赋予人物动感。整体[illegible]构图，体现了美少女战士的魔法感觉。

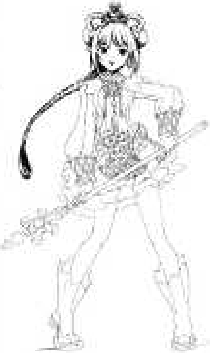


❷

[illegible]

[illegible]

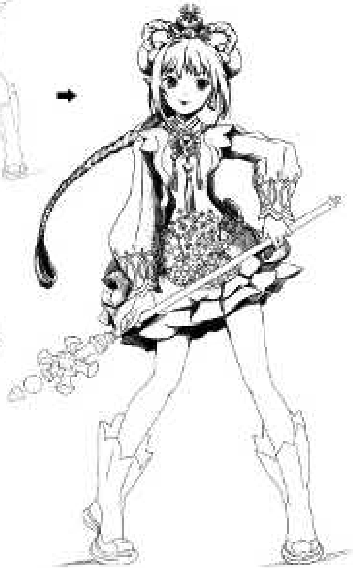




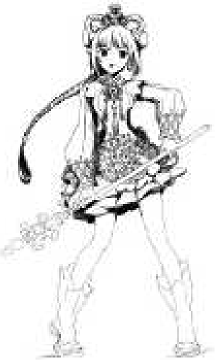
❸

[illegible]

[illegible]

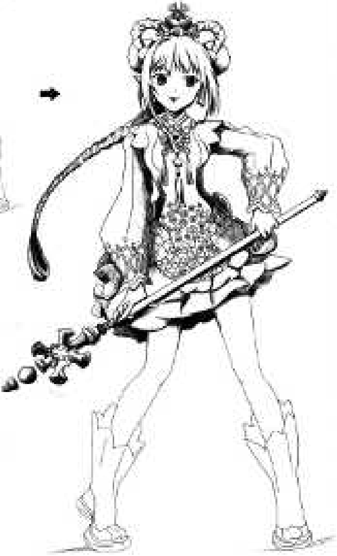


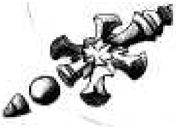
[illegible]



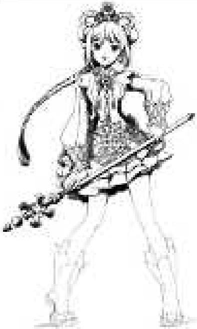
❹

[illegible]



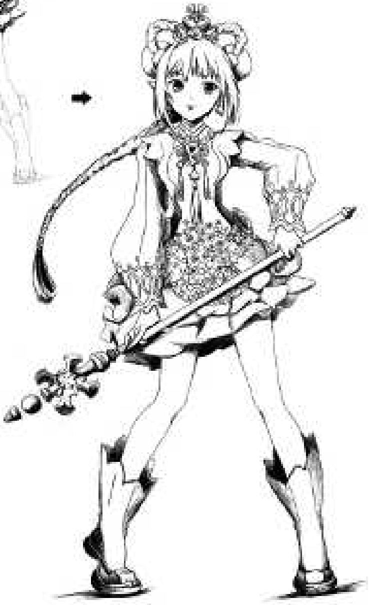


[illegible]

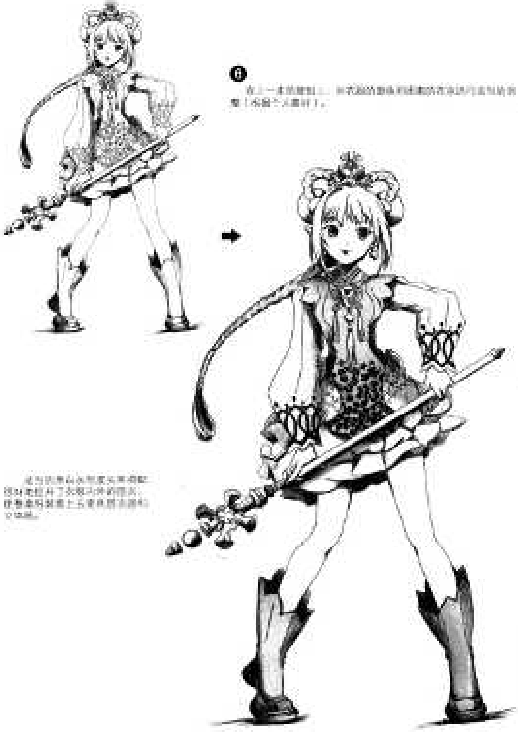


❺

[illegible]



[illegible]



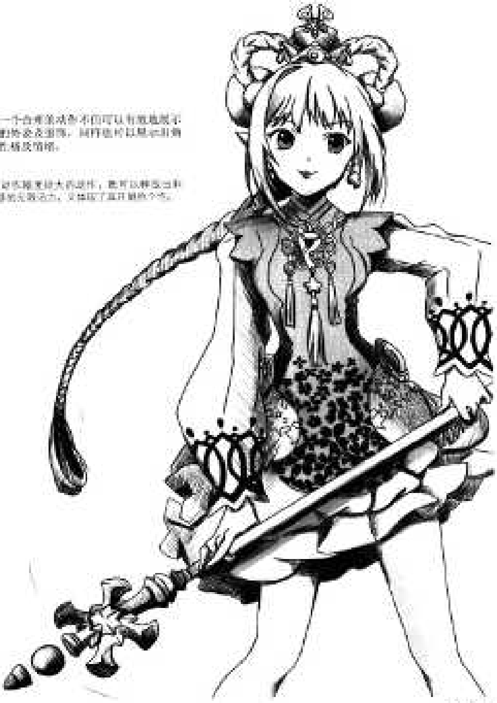
❻

在上一步的基础上，[illegible]

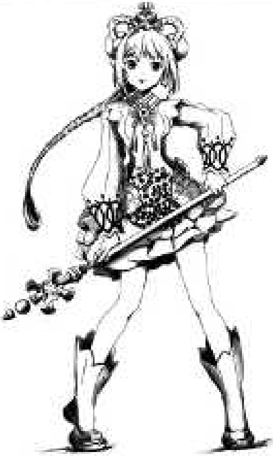
[illegible]

一个合理姿态不但可以有效地展示角色的外貌及服饰，同时也可以展示出角色的性格及情绪。

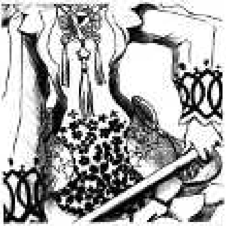
动态幅度较大的动作，既可以释放出和利于展现角色活力，又体现了其开朗的个性。



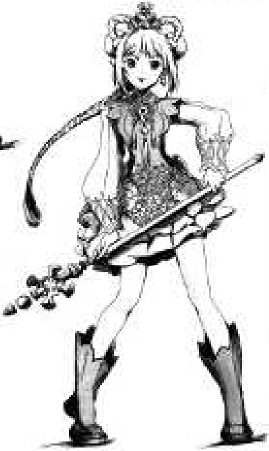
[illegible]

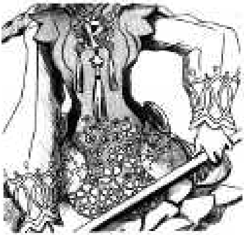


可以根据个人喜好更改衣服的颜色和明暗的组合。



[illegible]

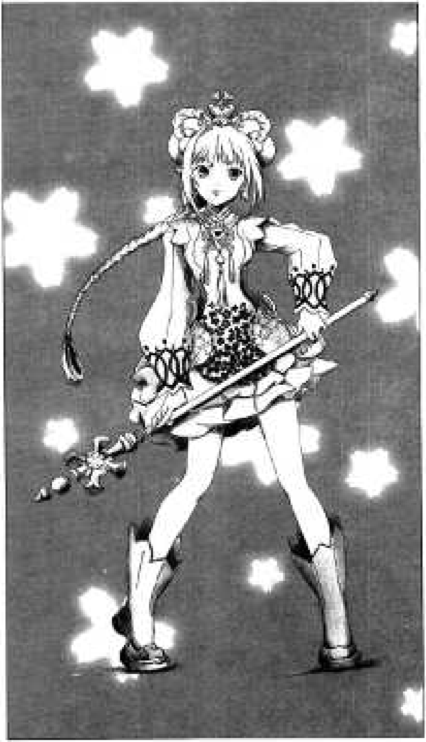


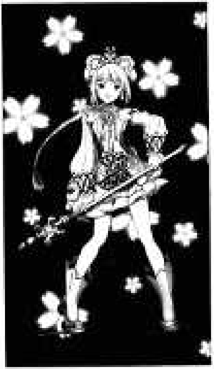


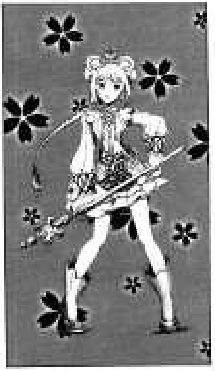
[illegible]

❼

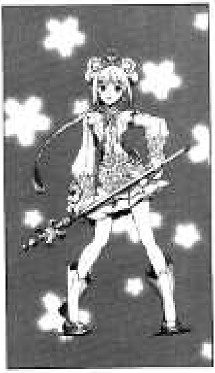
调整画面，为[illegible]

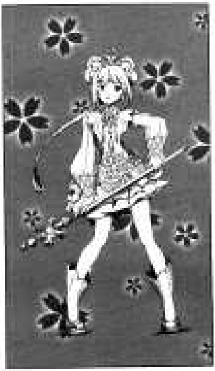




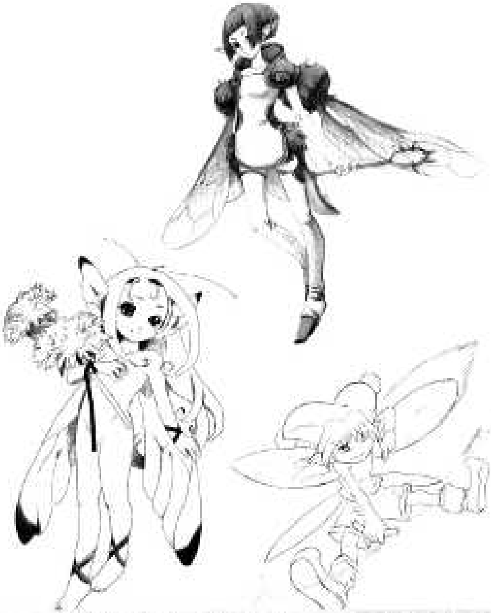


背景的重要作用是为了帮助传达角色信息。同样一个角色在不同背景下产生的感觉并不相同，这就是背景的魅力。合适的背景会使角色的情绪、性格得到表现。





我们可以根据自己的喜好更改背景和图案的颜色。



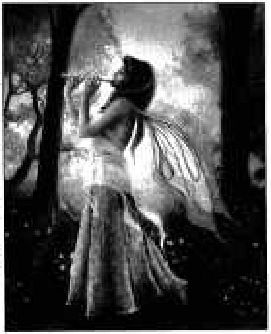
第四章　精灵

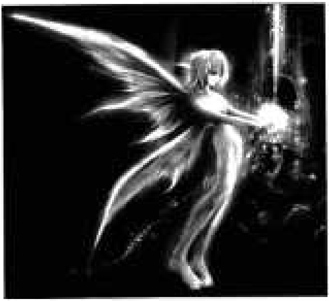
精灵是传说中的产物，是诗歌中美丽的引路者，是隐藏在万事万物中的生命象征。在众多的奇幻的创作品及RPG游戏中，精灵是重要的角色。本章我们就来学习精灵在动漫中的基本造型特点和设计技巧。

精灵的基本类型

概述

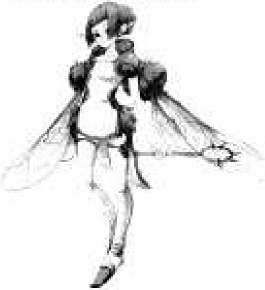
精灵最早出现在北欧神话中且这样写道，大神杀了巨神伊米尔之后，精灵从巨人尸体上诞生，并吸收巨人的精华，成为有灵性的生物。其中尸体内之一部分的蛆虫变成了光明精灵，另外一部分则是黑暗精灵。光明精灵皮肤雪白发亮，光彩照人，长得非常美丽，他们通常住在树梢间，并且善射，能和树木交谈。喜欢飞行在高空间。因此在神话中他们作为神的使者。在较晚期流传的传说，精灵的起源还有另外一种说法：有一天，夏娃在河边给孩子们洗澡，神突然来访，她把未冲洗的孩子隐藏起来。神问到是否所有的孩子都在那里，夏娃默认。神听了很生气："隐藏的孩子就必须在人类面前隐藏起来，不能再出现在人类当中。"于是那些孩子变成了精灵，在暗处游荡。人们认为精灵是堕落的天使，或是一些升天的死者后，其善行不足以进入天堂，但其罪孽又不足以使他们堕入地狱，于是便居住在两者之间的中间地带，成为精灵。



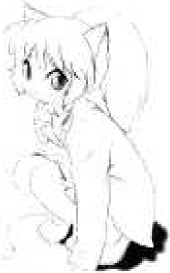


在各种传说中，精灵通常都被描述分门别类为以下几类：古灵、森林、花精、暗精、妖精。树精大自然几乎融为一体，是一种奇幻魔法，他们在森林中，拥有比较完整的生活，与自然之间平等相处。精灵通常是美丽的，他们常常被看作神圣，与善良相关联的美好形象。

在众多奇幻故事中出现的形形色色的精灵里有很多精灵拥有神奇的魔法力量，按照造型特征大致可以分为尖耳精灵和动物精灵（通常为兽耳或兽尾）两种类型。



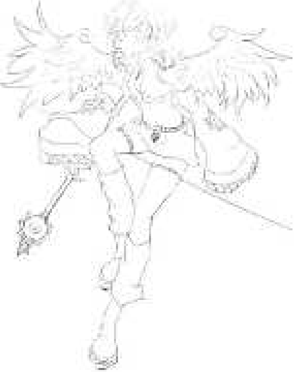
尖耳精灵

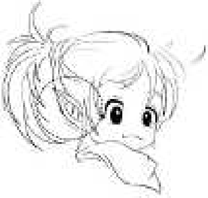


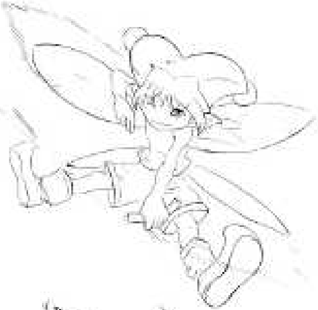
动物精灵（狐精）

尖耳精灵

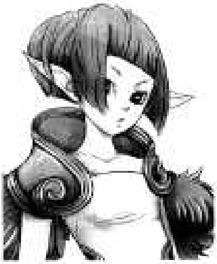
尖耳精灵除了拥有着尖尖的耳朵外，一般都长有翅膀，能够飞翔，而且大多的形象，是美丽、聪慧、长寿且纯洁。他们喜爱自然，崇尚和平，[illegible]好，[illegible]。

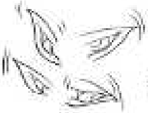






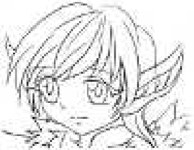
[illegible]





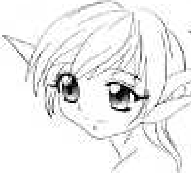
[illegible]的尖耳

[illegible]



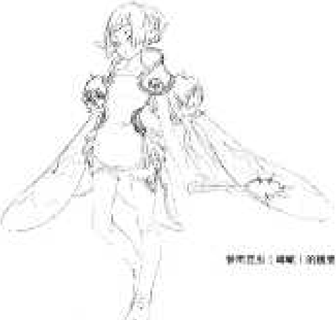
[illegible]的尖耳

[illegible]

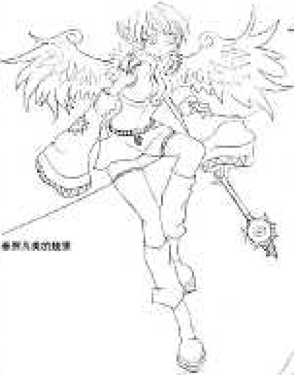


[illegible]的尖耳

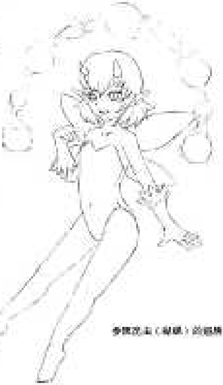
[illegible]的服装一般分为有翼和无翼两种，[illegible]可以作为[illegible]的参照物。



参照昆虫（蜻蜓）的服装

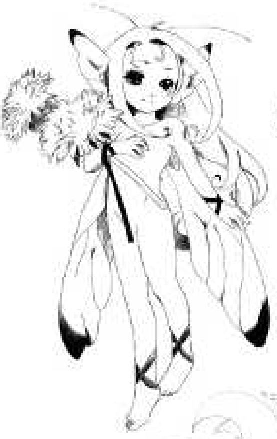


参照鸟类的服装

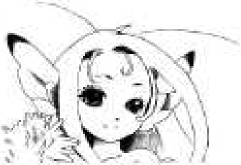


参照昆虫（蝴蝶）的服装

动物精灵（妖精）

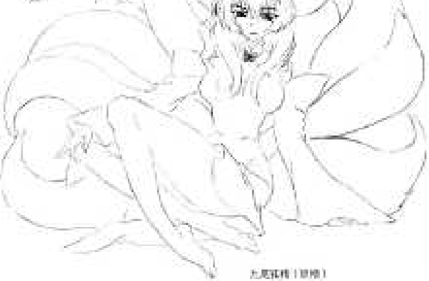


这类精灵们主要特征是具有动物的耳朵、尾巴或者翅膀，大部分是人类的形象。他们聪明、机敏、美丽，是一种有灵性的生物。

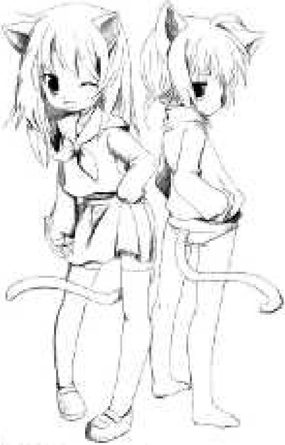


狐狸公子（妖精）

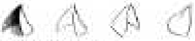
有些动物精灵在动漫作品中有时会被赋予狡猾的个性，通过眼神、嘴角动作等刻画可以表现出邪气。



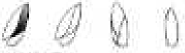
九尾狐精（妖精）



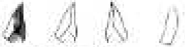
[illegible]之一，它的大小、[illegible]



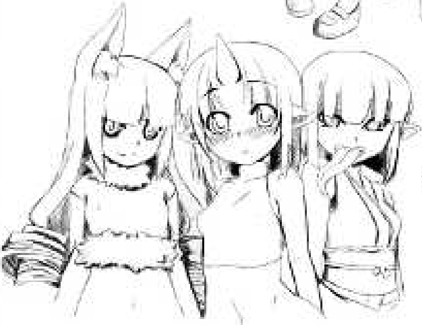
猫、狗、[illegible]类的三角耳



[illegible]

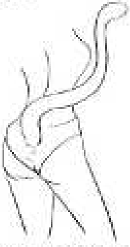


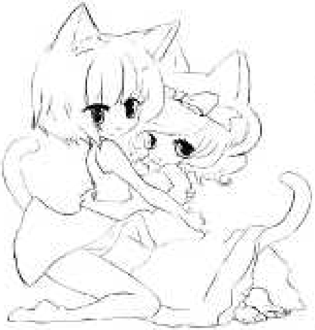
[illegible]、[illegible]、[illegible]类的[illegible]三角耳



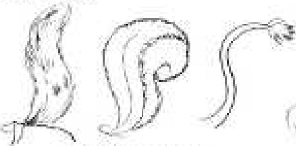
[illegible]

精灵的尾巴体现出了一种特有的灵性，它也是每个动物精灵区分的主要标志之一。

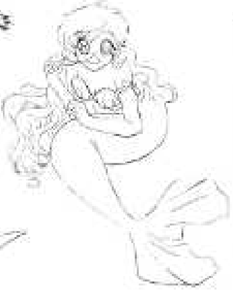


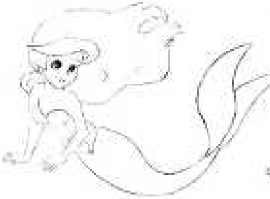


较短尾巴的精灵特征比较少，可以在臀部二侧表现翘起的尾巴，在绘制尾巴时要注意尾巴和臀部的关系。



动物精灵（妖精）尾巴造型参考



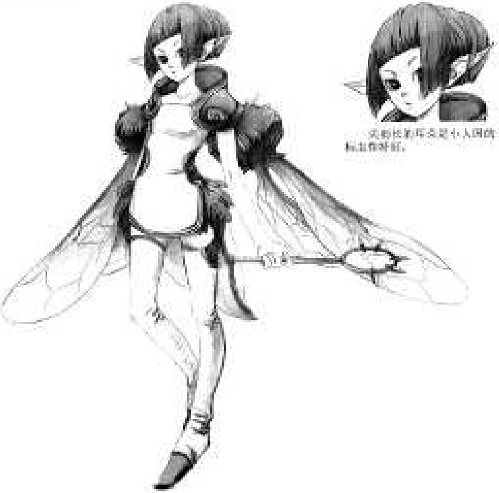


美人鱼是海里的精灵，尾巴是她的特征，绘制时可以参照鱼类来对尾巴造型进行设计。

实例——小人国公主（叮铃）

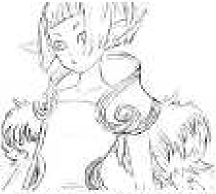
角色分析

角色姓名：叮铃
角色出处：游戏《幻想世界》
角色身份：小人国公主
角色特征：尖耳、翅膀
角色介绍：小人国里的公民身体都小巧玲珑，她们生活在花园草林。小人国的公主叮铃美丽温柔，内心坚强勇敢，用自己的魔杖守护着整个国家。



尖尖的耳朵是小人国的标志性特征。

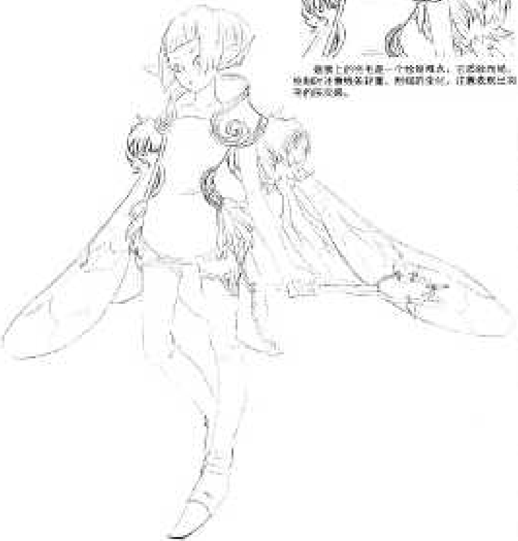
步骤解析



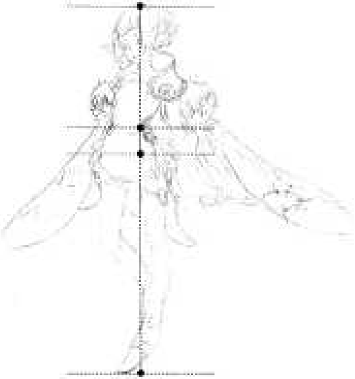
[illegible]

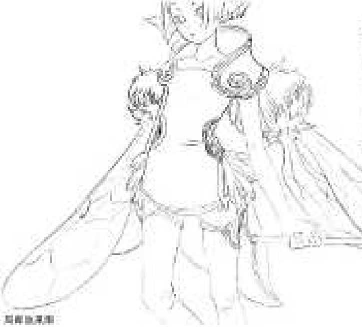
❶

[illegible]



[illegible]





[illegible]

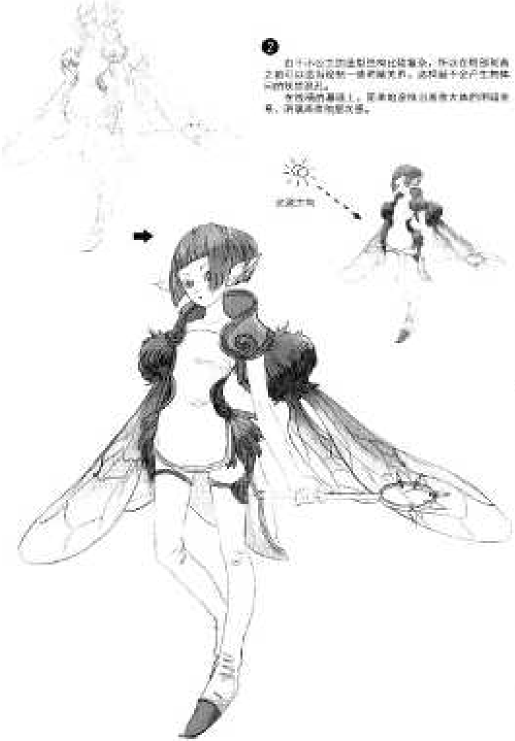
[illegible]

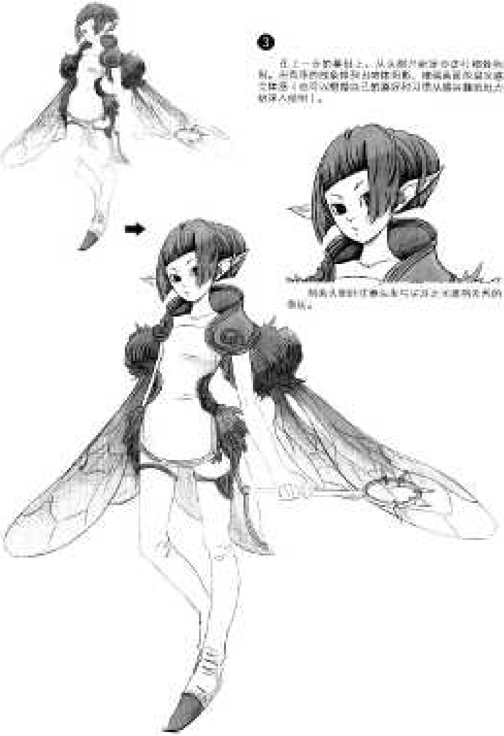
[illegible]

②

由于小女孩的造型比较复杂，所以在明暗铺色之前可以先勾勒出一遍线稿关系。这样就不会产生画面杂乱的状况了。

在线稿的基础上，要开始涂出画面大体的明暗关系，再逐渐画出细部关系。





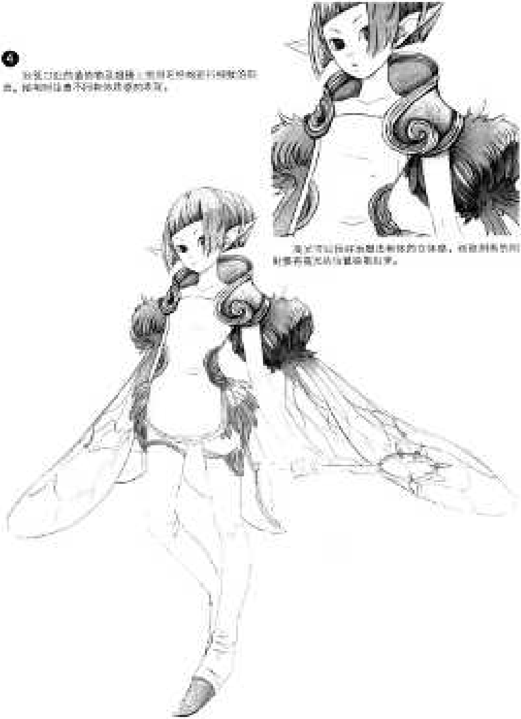
❸

在上一步的基础上，从头部[illegible]

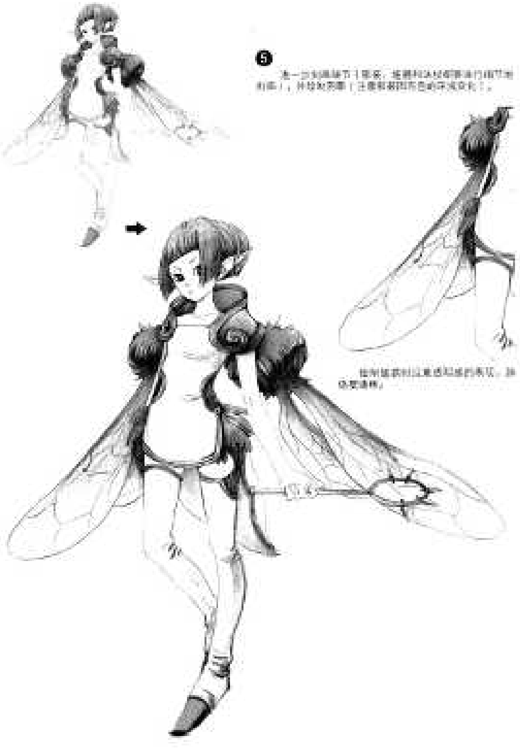
[illegible]

④

[illegible]



[illegible]



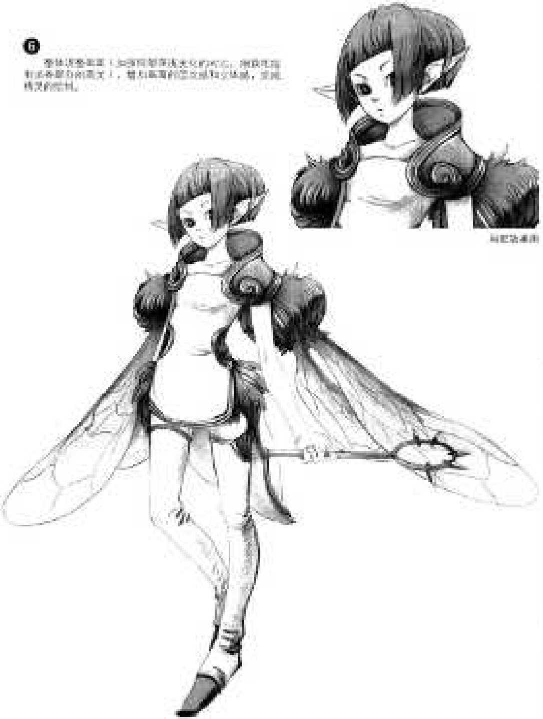
❺

[illegible]

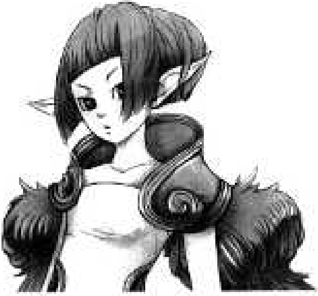
[illegible]

❻

[illegible]

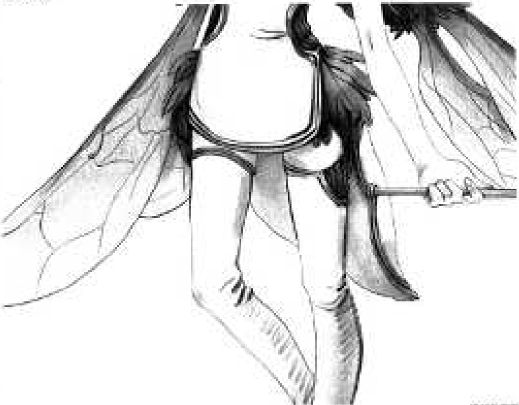


[illegible]



小人国种族有着尖尖的长的耳朵，作为一个国家公主应有的傲慢，以及作为一个小女孩的天真，都在这个娇小的精灵身体上有所体现。

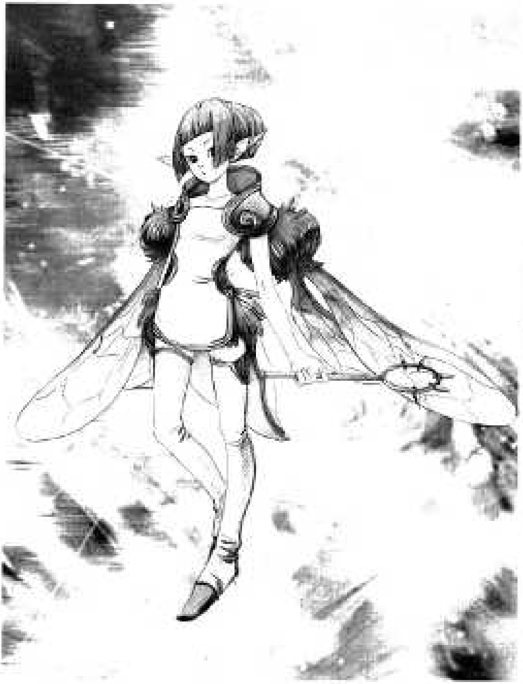
完成效果图



完成效果图

⑦

[illegible]，[illegible]。[illegible]，[illegible]一种神秘朦胧的光感的[illegible]。

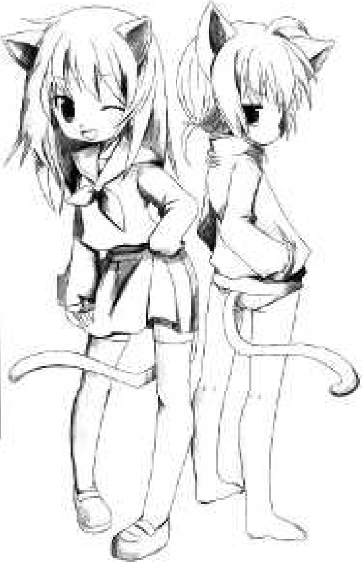


实例——猫猫姐妹

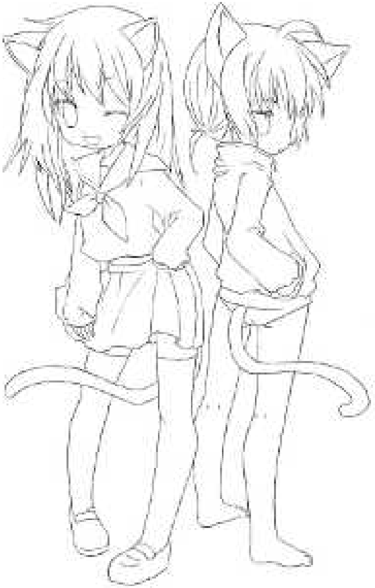
角色分析

姓名：姐（图中左侧）
属性：猫精
年龄：12
身高：120cm
性格：开朗的性格，是一只活泼的小家伙，优秀的道具，以及贴心的动作，惹人喜爱。性格活泼开朗，对于喜欢的东西就追逐成功，对门主很关爱。

姓名：妹（图中右侧）
属性：猫精
年龄：11
身高：117cm
性格：安静文静的猫妖，都是一只有些腼腆的小家伙，性格孤僻，不怎么喜欢和大家一起玩耍，喜欢一个人在自己的房间里做自己的事情，但总有帮助有困难的小动物们的人，就是一只心地善良的小猫咪。



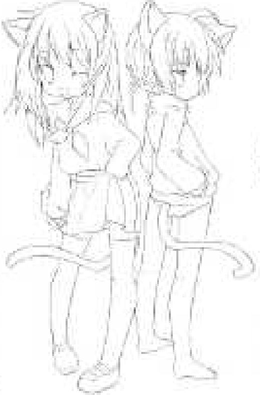
步骤解析



❶

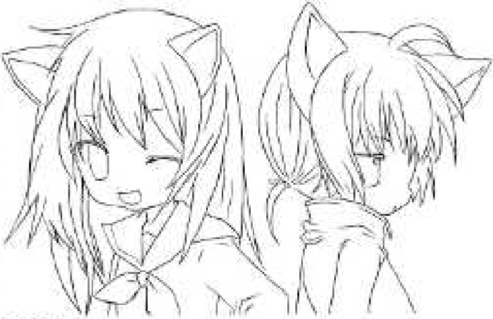
确定两只猫精的基本动态，用铅笔不要急于刻画细节中身的形体（头发、五官和服装等），绘制时利用橡皮擦修改工具将多余的杂乱线条擦除，保持画面的整洁。

在绘制动态造型时，要让两个角色各具特色，动作保有一定的差异，如“一动一静”，“一正一侧”，“一坐一站”，“一前一后”等，这样的双人角色才能有吸引力。

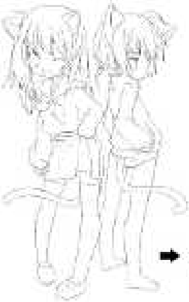


对于前面提过的两个角色，她们所组成的整体轮廓是最引人注意的地方，两个站在一起的角色形成了一个整体，这个整体自然而然地有一个整体的轮廓，所以在绘制这种组合时，要注意她们的整体形状，以达到和谐的效果。

不要被与线稿表现在后期有深入的描述进行，在线稿阶段，我们就要控制要素的包装（发型、服饰和动态等两个角色各方面的差异），这样在后期深入时才能有余地。同时也可以用更多的精力用于角色本身的绘制。

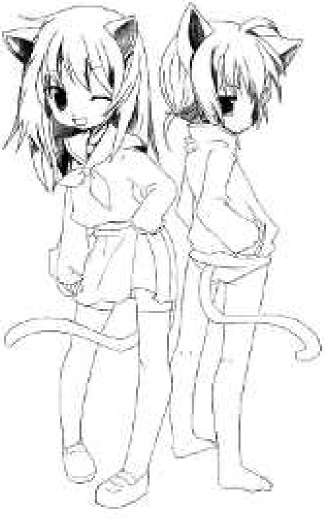


猫咪的情侣效果图



❷

在上一步[illegible]的基础上，从头部开始[illegible]

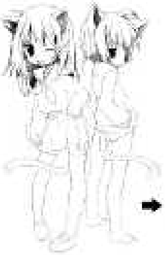


❸

[illegible]

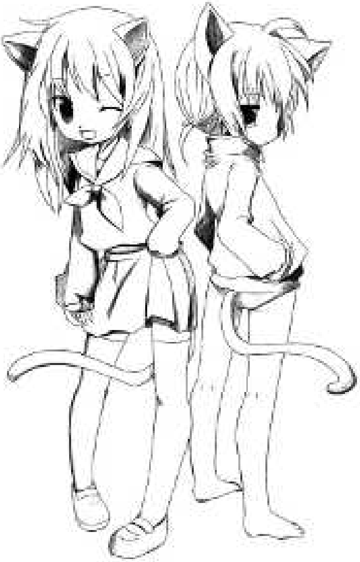
❹

[illegible]



❻

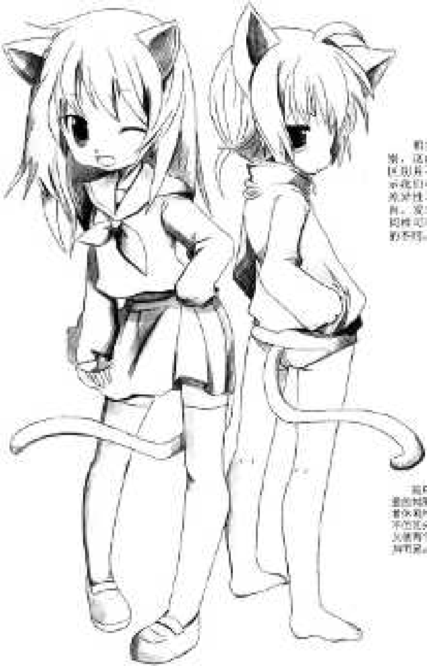
[illegible]



在绘制两个角色时，把服装变化也是使角色产生差异的一个方法。穿短袖的同款式的服装，衣角的变化也会产生不同之处的女孩服装。但是在绘制衣服时也要有意识地让人物的样子形成差异。

❽

进一步作深入刻画，整体完善画面细节，完成绘制。



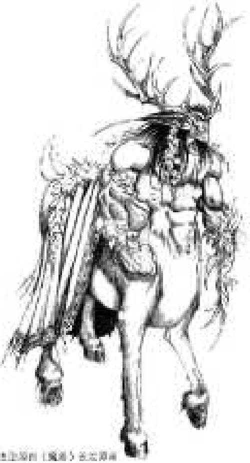
相对于动作上的区别，这两个角色五官的区别并不明显，但不表示我们可以放弃这里的差异性表现。头部的朝向、发型和表情的差异同样可以表现两个角色的不同。

同样是猫，一只穿着厚重的校园短裙套装，一只穿着休闲背带短裤配长筒袜，不仅区分了两个角色，同时从使两个角色身份的形象更加明显。

第五章 怪物

在动漫作品中，根据剧情的需要常常会出现各式各样奇特的怪物角色，他们或精灵古怪，或凶恶可憎，或很有趣，或面目可憎。本章我们就来学习一些关于怪物的绘制方法及技巧。

怪物造型的设计概论

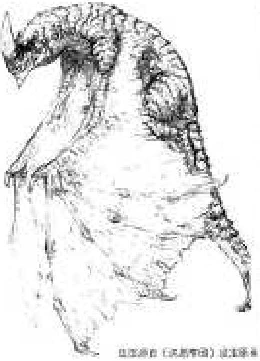


在动漫作品中（特别是科幻电影、游戏中）总是能够看见很多让人们瞠目不已的怪物，这类作品总能给人"上天入地，[illegible]"的感觉。仔细分析这些怪物造型，不难看出怪物的设计其实综合了很多世界上多种生物的特点，以一种生物为基础原型，然后根据设计的需求融合了其他生物的特点，并将其做一定的夸张。

右图所示是半人半兽类型的怪物形象。[illegible]

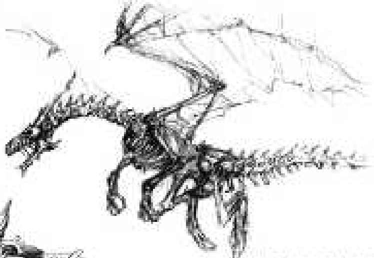
选自游戏《魔兽》[illegible]原画

[illegible]

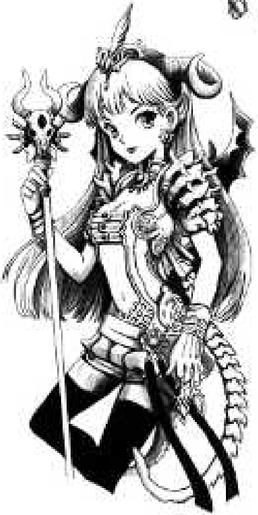


选自游戏《[illegible]》[illegible]原画

[illegible]



[illegible]



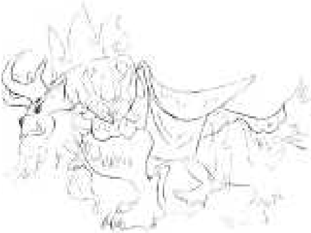
为了符合角色所属种族的要素，可以对服装做进一步大胆的设计，使之更具个性和特色。比如在原有造型基础上再添加一些爬虫类动物的特性，[illegible]

骷髅饰品，在设计上我们可以将骨骼作为一种装饰来使用，把动物或者人类的骨骼部位组合起来，进行夸张变形等的再组合。因此成功的骨骼设计必须是建立在对真实动物骨骼有着深入了解的基础上进行的。

怪物的基本类型

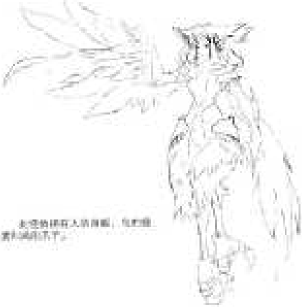
动漫作品中怪物的外形没有统一的要求，在设计上有很大的灵活性，按照各种怪物的造型特征进行[illegible]划分，怪物的造型大体分为两类：拟人类（类人生物）和动植物类。

拟人类



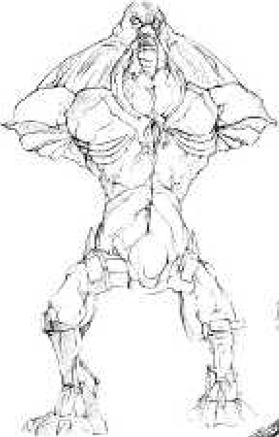
动植物类

拟人类怪物

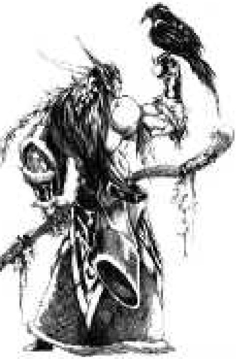


本怪物拥有人的身躯，[illegible]却是[illegible]。

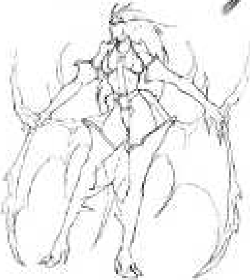
拟人类怪物的外观有着类似人类的形象，站立行走，只是头部或者四肢融合了其他生物的特征元素，使角色看起来像是由人类和其他生物的多种力量来组合的。

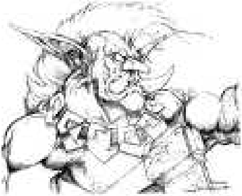


[illegible]

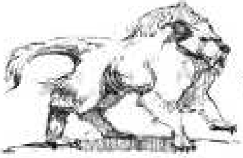


[illegible]



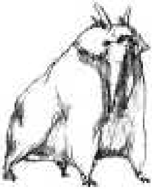


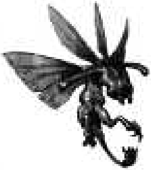
动植物类怪物

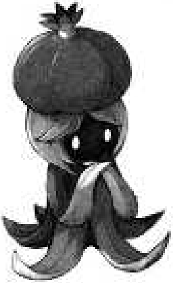


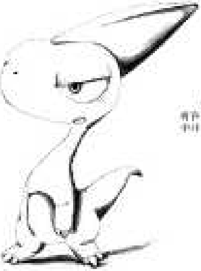
动植物类怪兽的身体不以人类的身体结构为特征，而是参考其他动植物（如狮、狼类和植物等）的结构形态来进行设计。

动植物类怪兽的基本结构可以是一种生物的变异变形，但大多是多种生物结合在一起的形象。因此在生物学知识基础上还需结合丰富的想象力。它们以富有想象的设计形象出现。所以，在设计时还可以参考各类奇幻小说和游戏中的角色。看看书中的各种动物和植物的图片和插画，就能获得灵感，进行大胆设计。







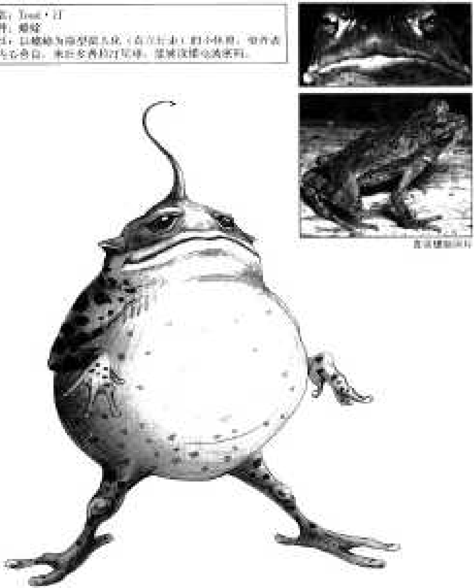


怪兽不一定都是凶猛的怪兽，有许多可爱的怪兽们在游戏和动画中出现，惹人喜爱。

实例——Toad·汀

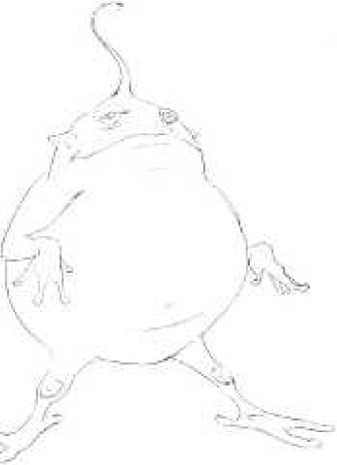
角色分析

角色姓名：Toad·汀
参考物种：蟾蜍
角色特征：以蟾蜍为原型拟人化（直立行走）的小怪兽，好吃懒
[illegible]，内心善良，[illegible]。



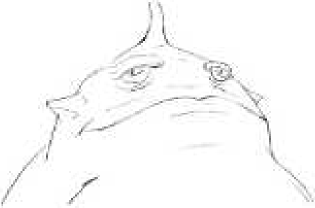
[illegible]

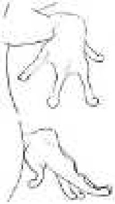
步骤解析



❶

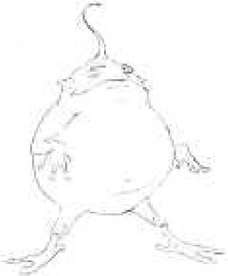
怪兽设计造型外形的轮廓线条组成为Toad，[illegible]





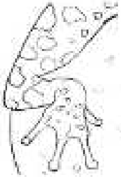
本图选择是"Toad"，刀整个造型的要点之一，圆润。其余结构的结构要表达细腻。

这里的动态手的表现，"抓手"（一只手抓个拐头，另一只手在个拐头）的造型是这家伙手的重点。

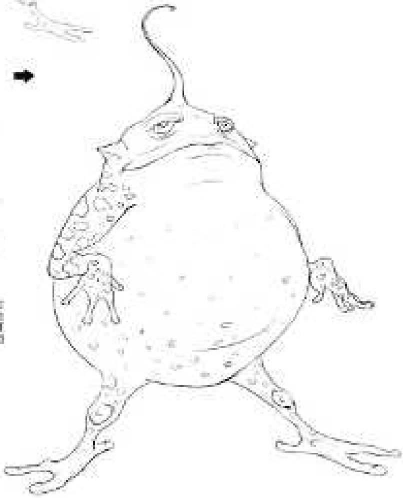


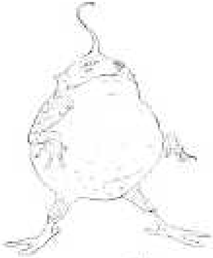
❷

[illegible]



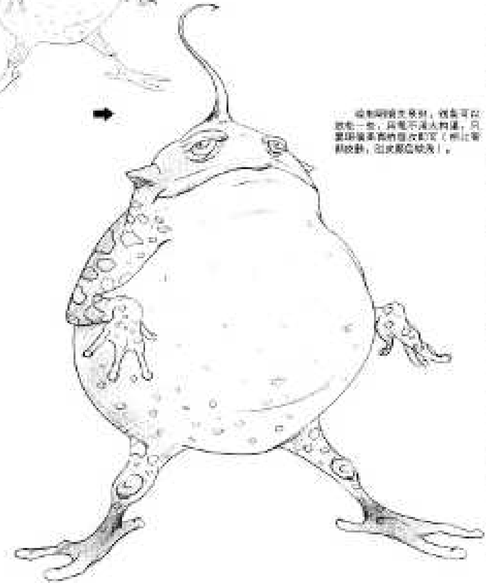
[illegible]





❸

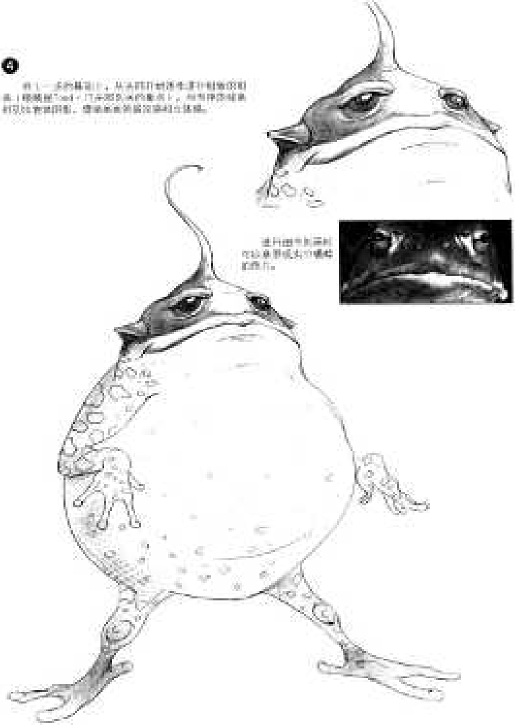
[illegible]



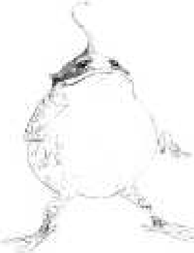
[illegible]

④

[illegible]

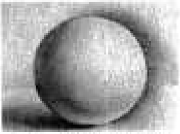


[illegible]

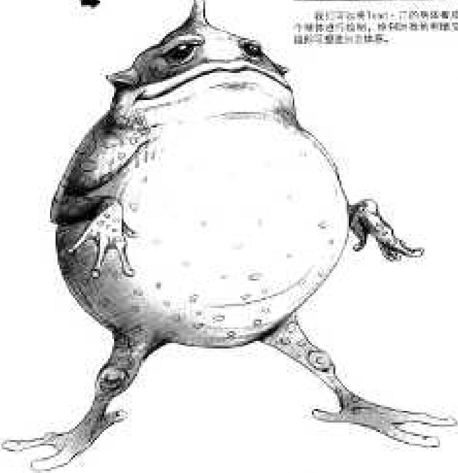


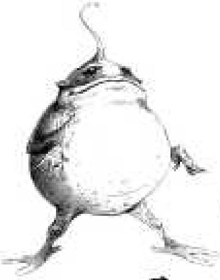
❺

[illegible]Tuxi - 门[illegible]，[illegible]。



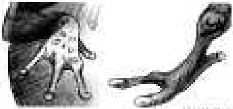
[illegible]Tuxi - 门[illegible]，[illegible]。



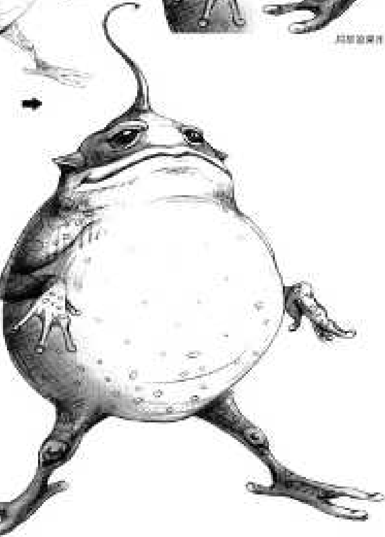


⑥

在上一步的基础上进一步刻画内部的细节，完善造型，这样可以[illegible]气质，绘制时要特别注意手和脚的状态。



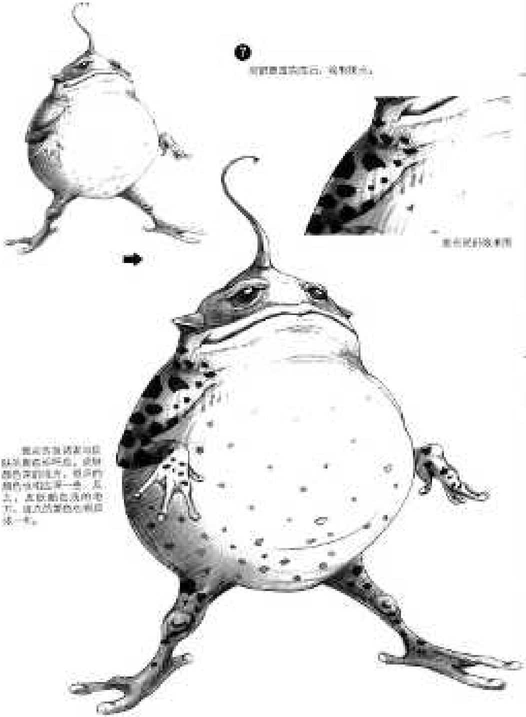
局部放大图



[illegible]

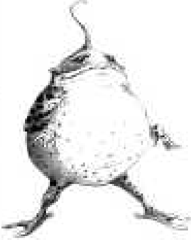
⑦

[illegible]



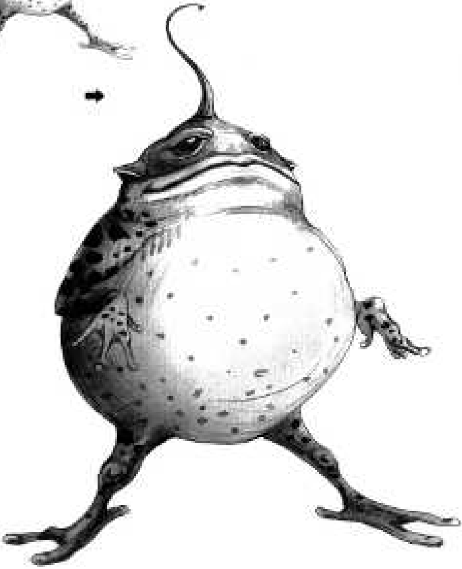
[illegible]

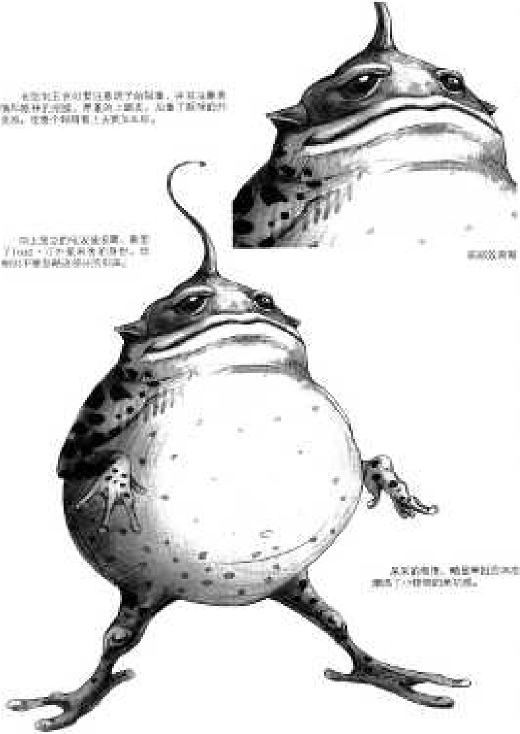
[illegible]



⑧

[illegible]





[illegible]

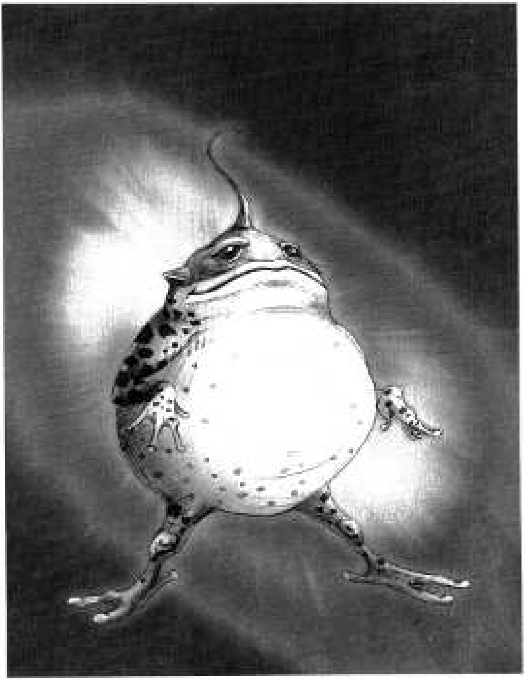
[illegible] Toad [illegible]

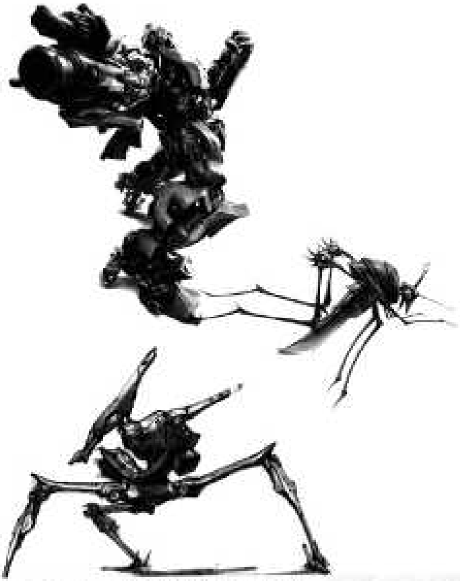
[illegible]

[illegible]

⑨

[illegible]



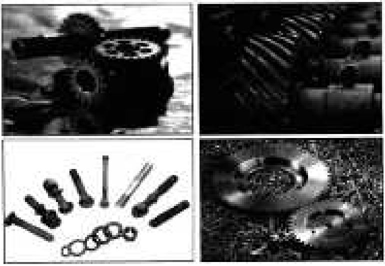


第六章　机械生命体

机械生命体是奇幻角色在动漫作品（特别是科幻、动作、冒险等题材）中的地位越来越重要。本章我们就来学习一些关于机械生命体的绘制方法及技巧。

机械生命体的设计概论

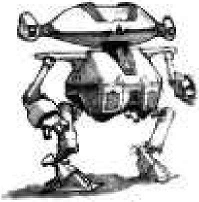
机械生命体是一种结合体，是指可以仿生及控制身体机能的机械装置被植到有机生物的身体上所构成的新型生命。这类魔幻角色是在科技未来或是奇幻类、科幻作品中不可或缺的重要角色。



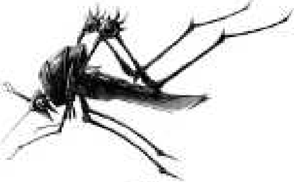
机械生命体有许多零件组（包括齿轮、轮齿、弹簧体配件）中的每个部件都要掌，仔细观察，分析每零件的各类机械造型不能混淆，从中找到最基本的元素并重于想象并实现各类机械造型中的零件，比如齿轮、弹簧、轴承、管道、卡扣夫子、螺丝钉、齿轮圈、轮胎等，这些都是最基本零件的零件与配置，加上金属外壳，至统统一幅，形成了新型的机械类，才有了这些零星世界面的新的机械造型。所以，要想设计出好的机械造型，设计者应该掌握一些机械类的基础知识设计方面的知识。

机械生命体的基本类型

在动漫作品中，机械生命体（即机械造型）按照形态大致分为两类：拟人类（机器人）和拟生类。

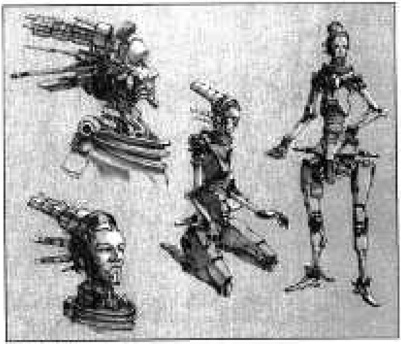


拟人类



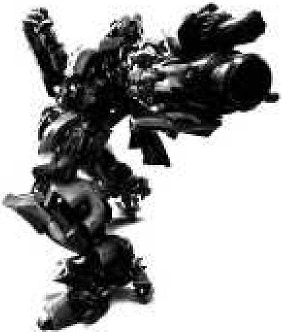
拟生类

拟人类（机器人）



拟人类的机械人造型其实就是机器人。机器人泛指模仿各种生物的机械设计，而这里是人类的拟体造型，它们拥有像人类一样的五官，头部可转动，能做行走等动作。造型须要能从模仿人类身体基本结构的角度出发，设计机器人时要注意重视人体的肢骨结构的搭配组合。

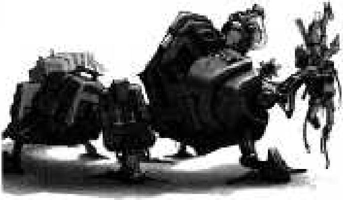
造型选自《星球大战》设定图稿



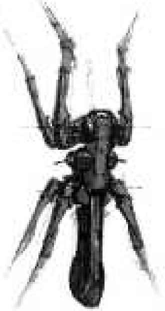
[illegible]

拟生类

[illegible]



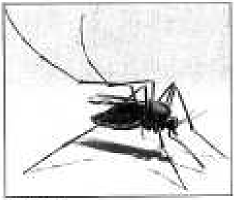
[illegible]



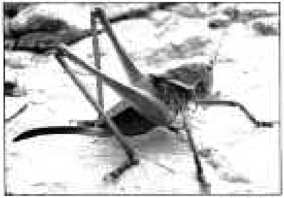
实例——机械昆虫

角色分析

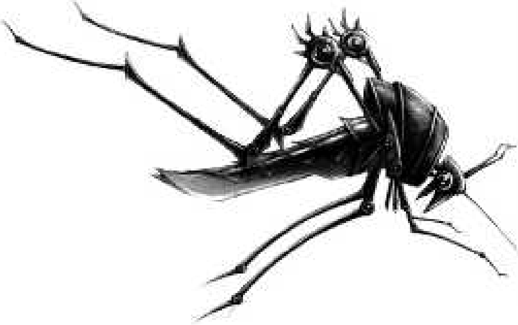
角色姓名：[illegible]
参考物种：蚊子、蝈蝈
角色特征：机械昆虫，身材纤小，四肢瘦长，活动范围广泛，攻击力强，[illegible]，金属外壳，[illegible]。



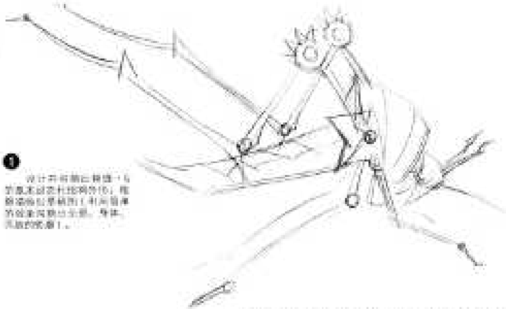
真实蚊子图片



真实蝈蝈图片



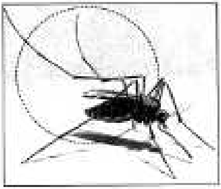
步骤解析

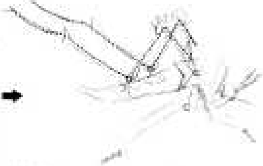


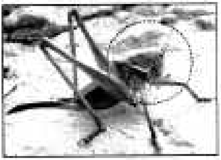
❶

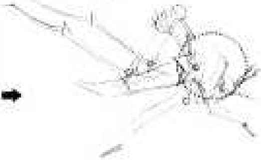
[illegible]

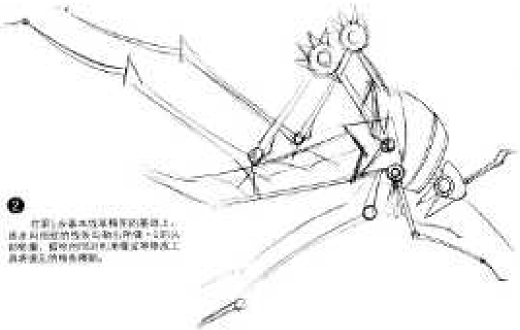
[illegible]





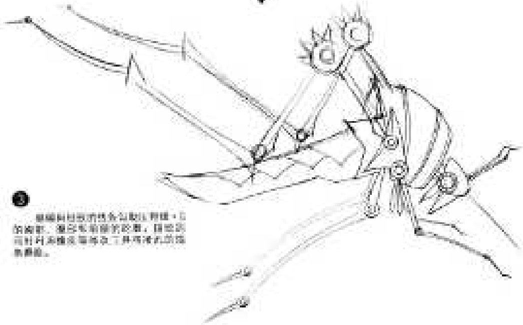






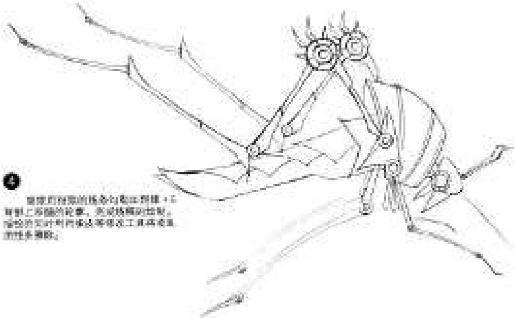
❷

[illegible]



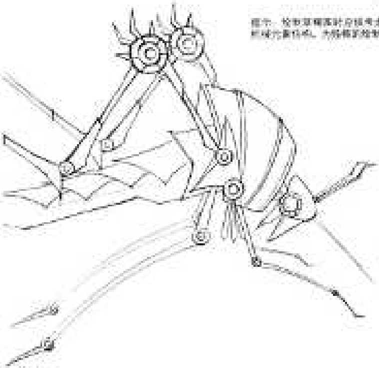
❸

[illegible]



❹

[illegible]

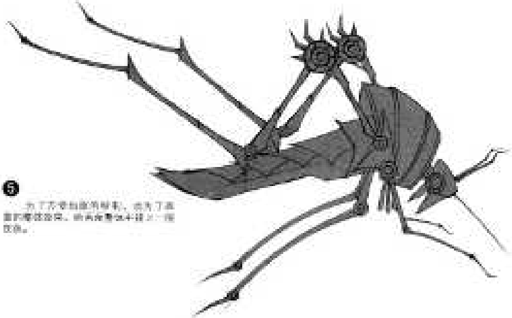


[illegible]

[illegible]

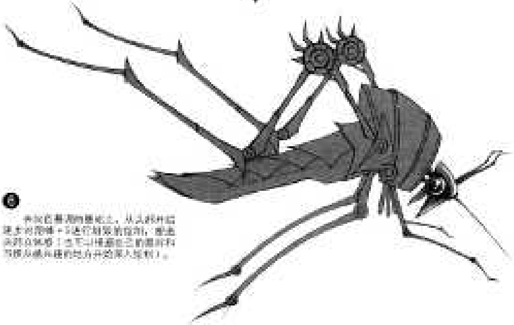
[illegible]

[illegible]



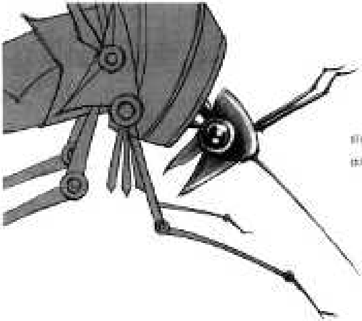
⑤

为了方便后面的绘制，[illegible]



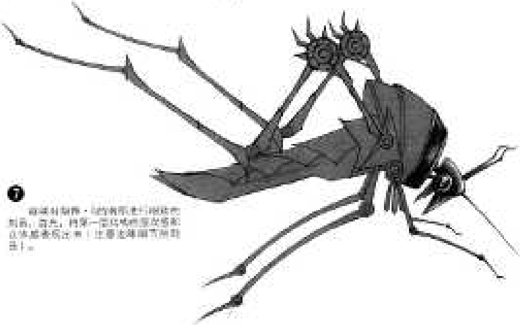
⑥

在轮廓图的基础上，[illegible]）。



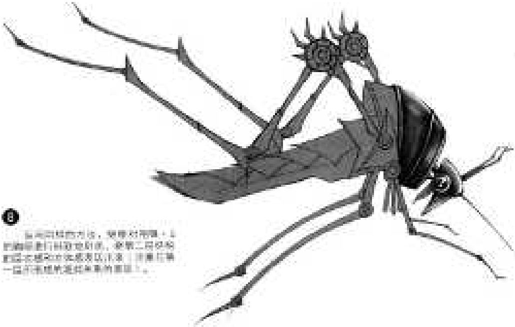
[illegible]

[illegible]



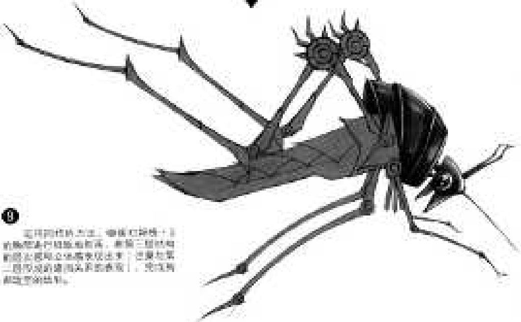
❼

[illegible]



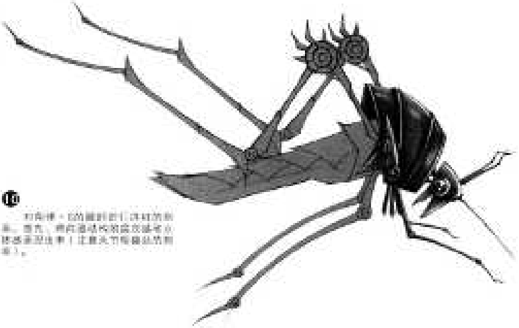
❽

运用同样的方法，[illegible]



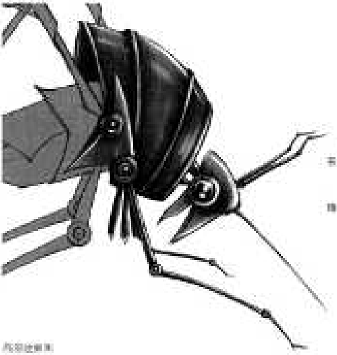
❾

运用同样的方法，[illegible]



⑩

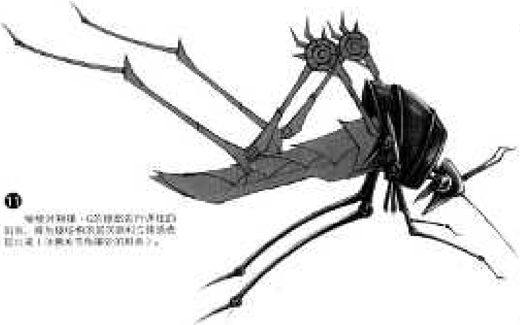
[illegible]



[illegible]

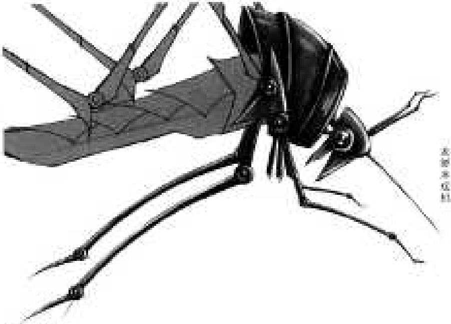
[illegible]

局部放大图



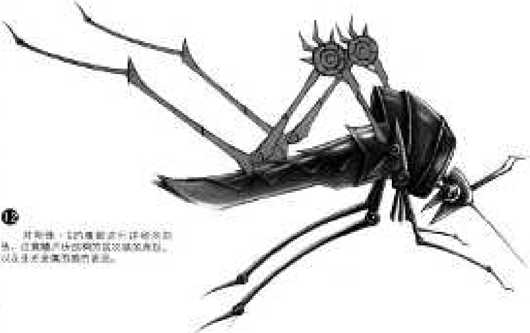
⑪

[illegible]



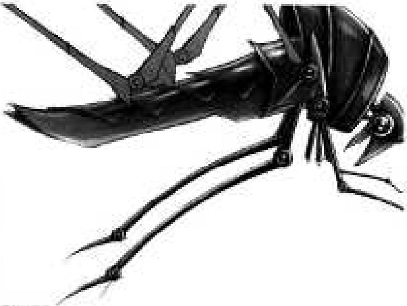
[illegible]

完成效果图



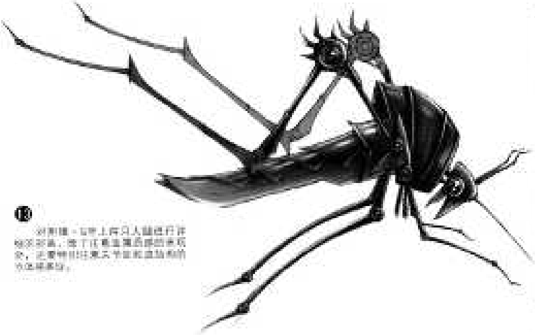
⑫

打阴影，[illegible]部分开始[illegible]，注意[illegible]的明暗关系[illegible]，以及[illegible]的表现。



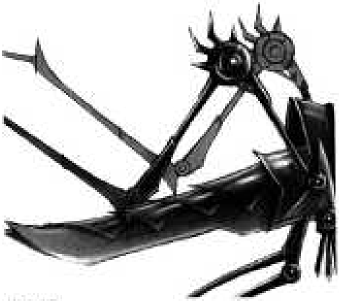
[illegible]

局部效果图



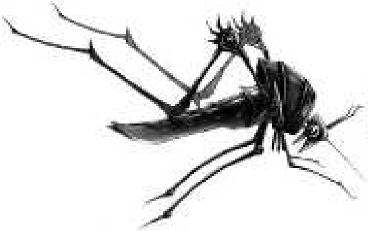
⑬

对刺猬·Q甲上四只人腿进行详细刻画，除了注意金属质感的表现外，还要特别注意关节处连接结构的方法和原理。

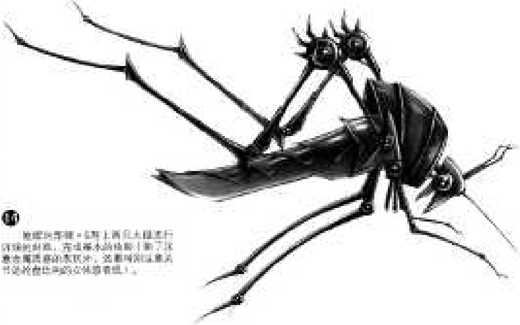


刺猬·Q甲上四只人腿所支持的前胸上有两只镰刀臂，大腿的弯刀造型，体现出了刺猬·Q甲强大的攻击能力。

最终完成图

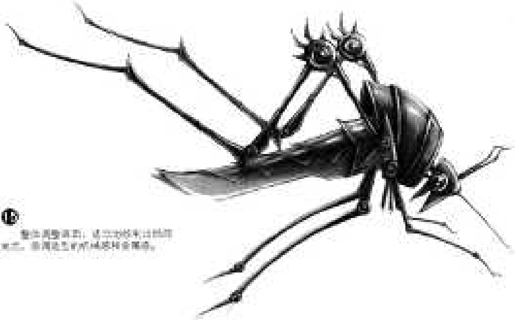


[illegible]



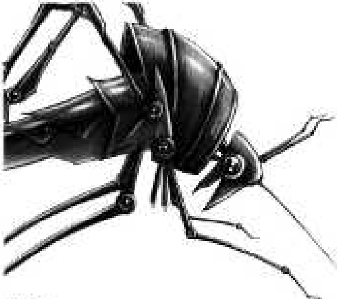
⑯

[illegible]

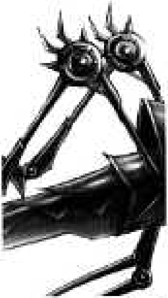


⑯

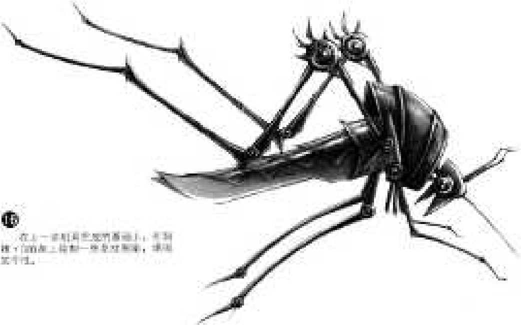
[illegible]



[illegible]

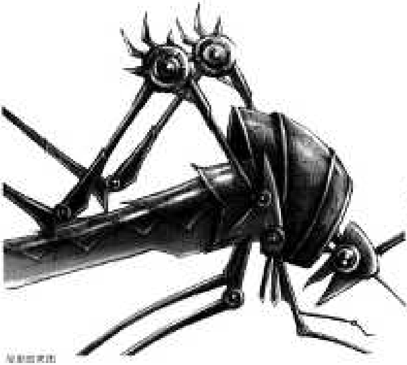


[illegible]



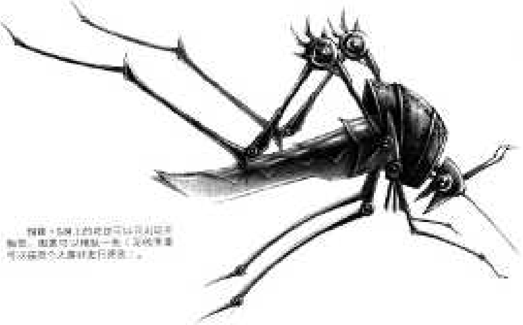
⑮

在上一步[illegible]

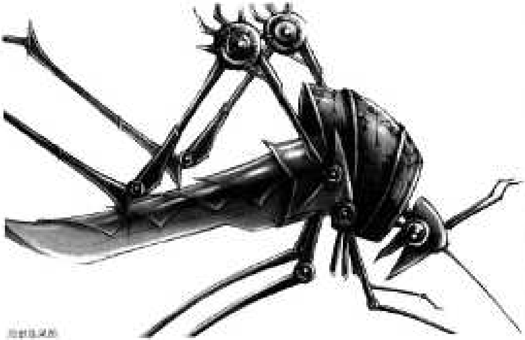


[illegible]

[illegible]



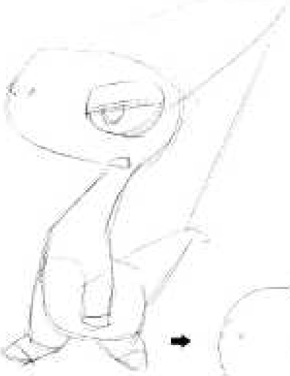
[illegible]



[illegible]

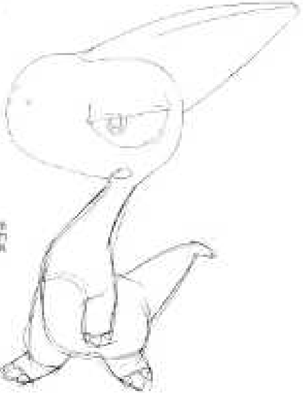
第七章　综合实例

宠物小怪兽



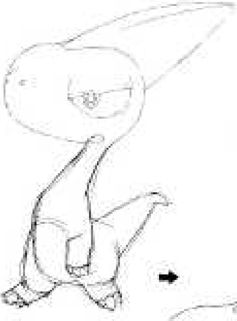
❶

[illegible]

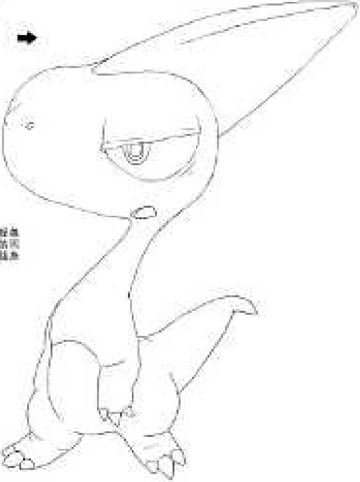


❷

[illegible]

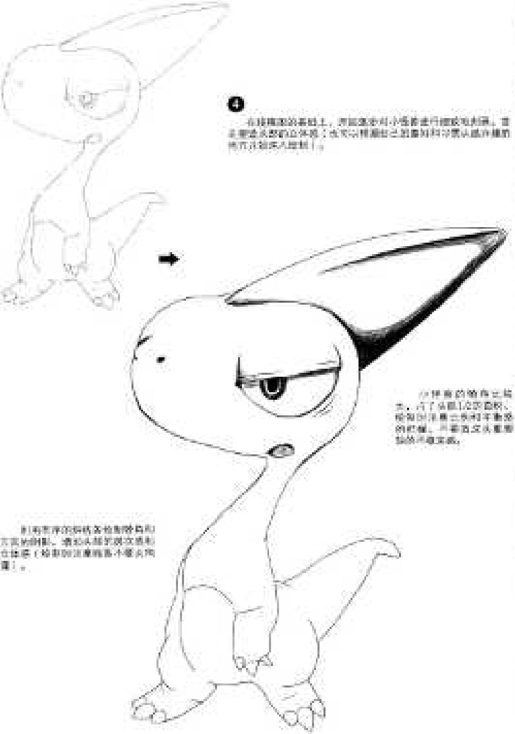


[illegible]



❸

[illegible]

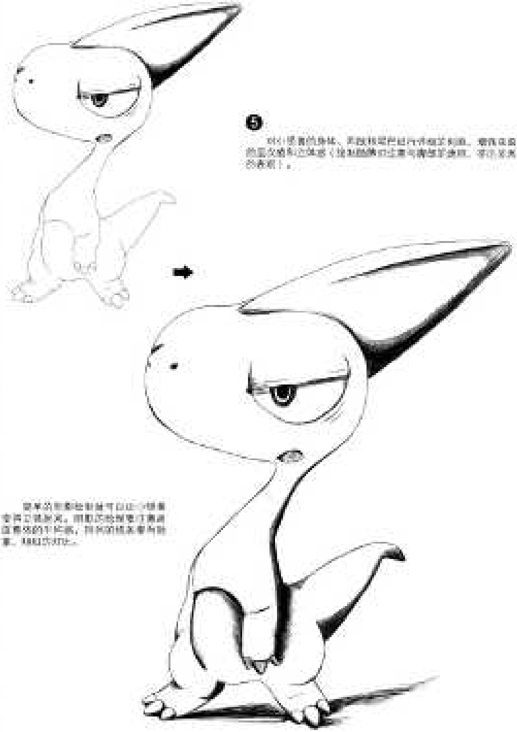


❹

在铅笔稿的基础上，[illegible]

[illegible]

[illegible]



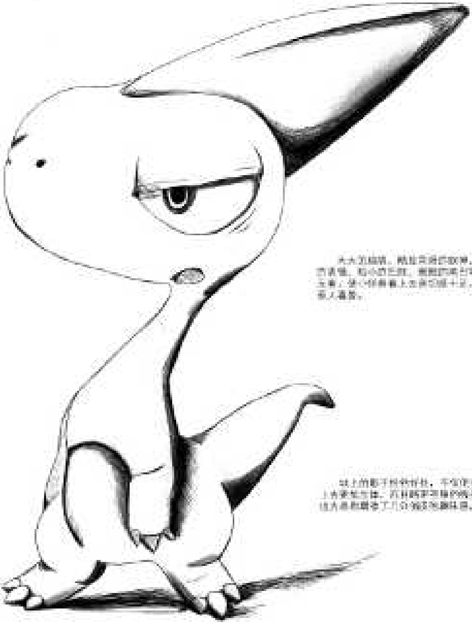
⑤

[illegible]

[illegible]

❻

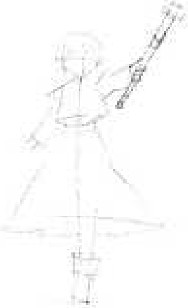
[illegible]

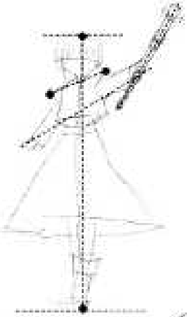


[illegible]

[illegible]

魔法战士





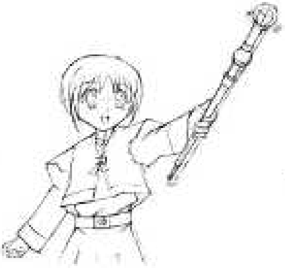
❶

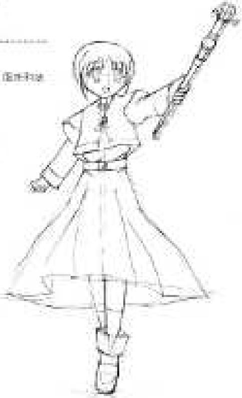
大部动作的思路来勾勒出全身的轮廓，确立人物的基本动态。

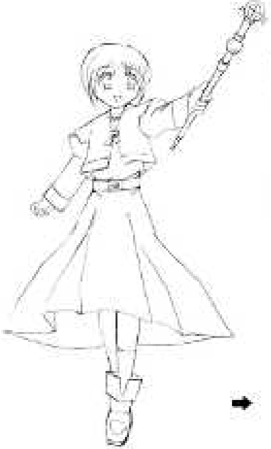
高举头顶的法杖需要[illegible]平衡关系，[illegible]人物的重心，保持平衡感，不要将法杖画得太长。

❷

在第1步基本轮廓线的基础上，勾画出魔法战士全身的轮廓（头发、服饰和法杖等），并且确定好各部分人物五官与服饰的细节。





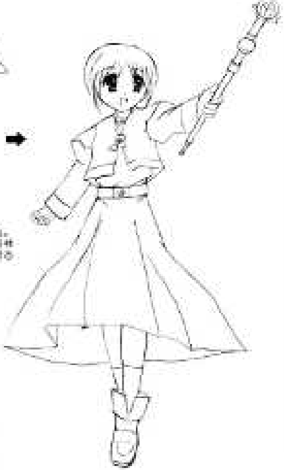


❸

[illegible]

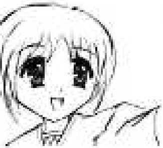
[illegible]

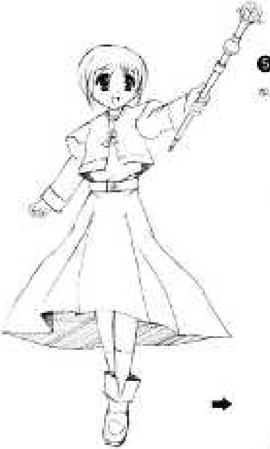
➡



❹

[illegible]



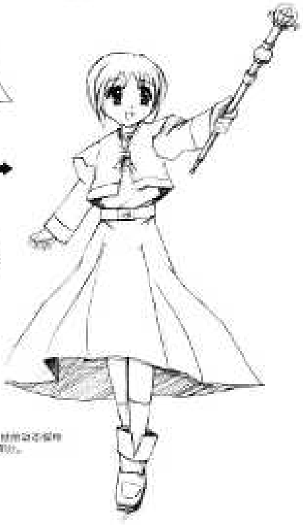


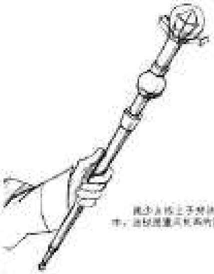
❺

[illegible]

❻

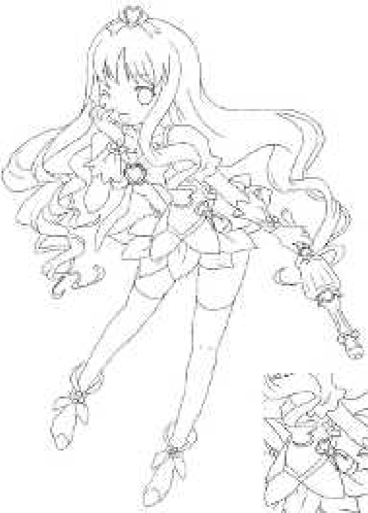
[illegible]





[illegible]

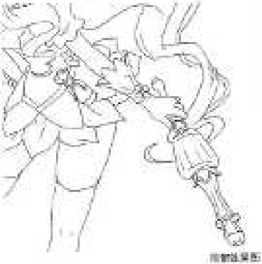
蕾



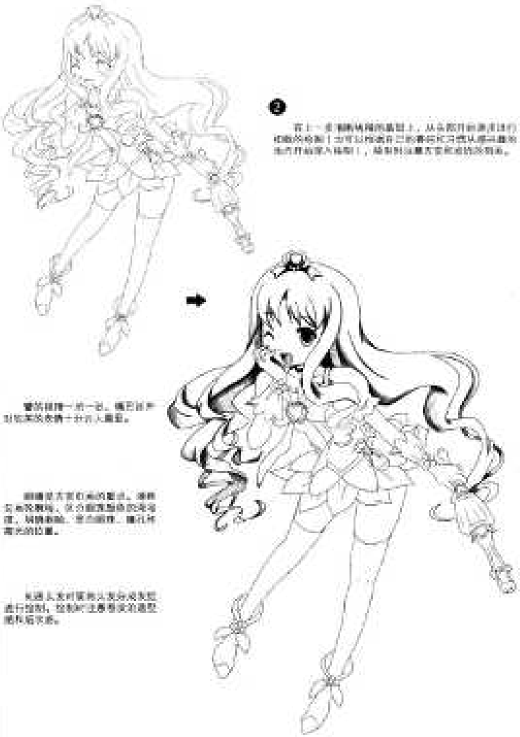
❶

[illegible]

[illegible]



局部放大图



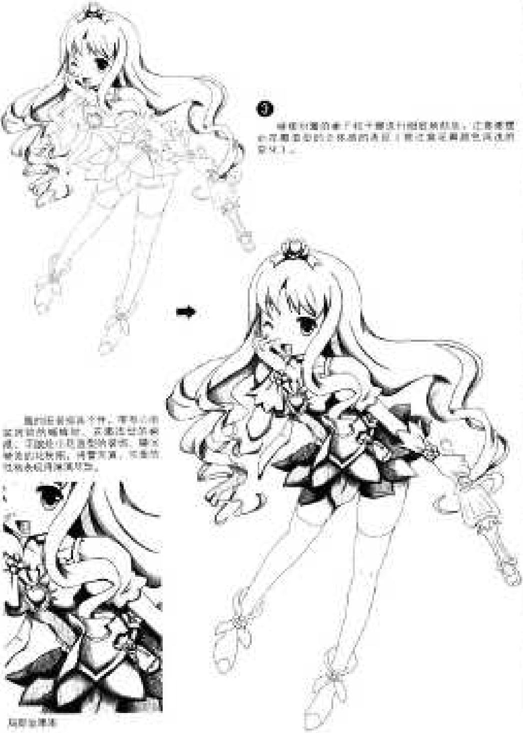
❷

在上一步清晰线稿的基础上，从头部开始勾线进行细致的绘制！也可以按照自己的喜好或习惯从哪里的地方开始深入绘制），绘制时注意衣服褶皱的表现。

裙的结构一层一层，褶皱的产生与裙子的形状一样十分重要。

眼睛是人物面部的重点，要刻画出瞳孔的高光，区分眼睛的瞳孔和眼白、睫毛的粗细、高光的位置。

头部从头发到面部大致分成发型进行绘制，绘制时注意发丝的造型和层次感。

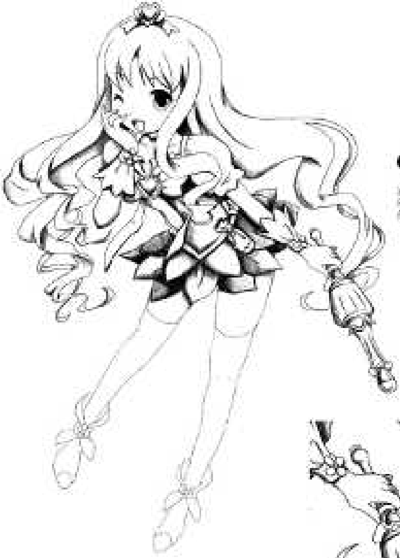


❸

[illegible]

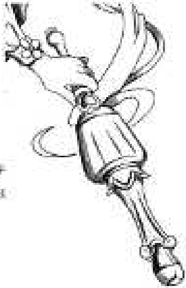
[illegible]

[illegible]



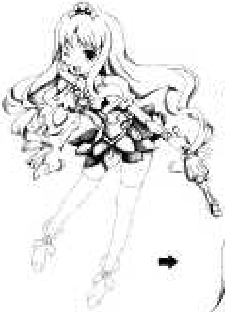
④

对置于手中的魔法棒进行深入地刻画，应该时注意以把握整体立体感的塑造。



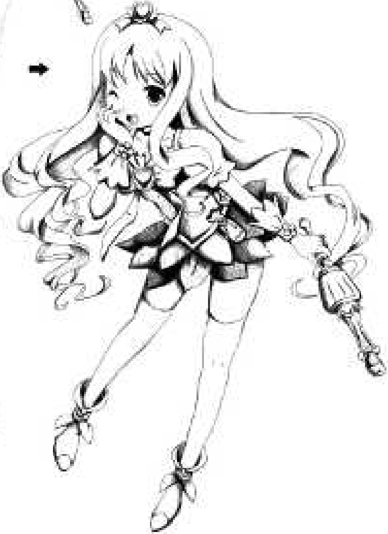
奇幻角色是我们创造出来的，我们可以按照故事情节、个人喜好赋予它们各种强大的能量。

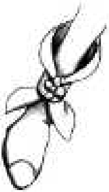
最后一切完成了，它手中的魔法棒可以发挥效果，产生巨大的魔法能量，效果惊人。



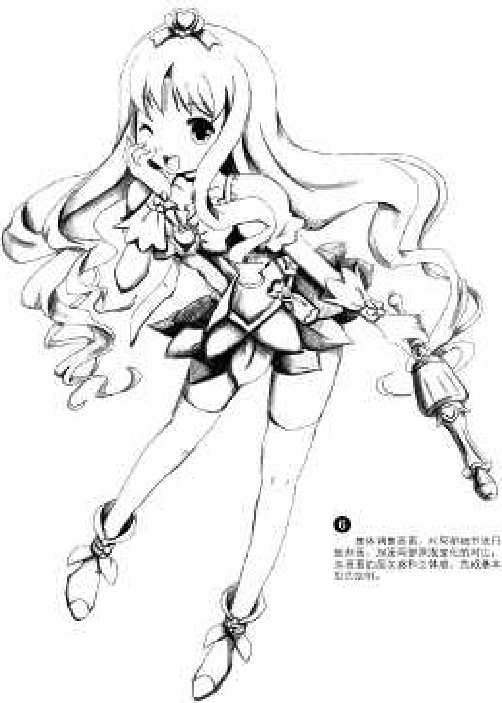
❺

继续对画面的[illegible]，[illegible]。[illegible]，[illegible]的力度。





鞋子上的[illegible]了这身衣，又体现出了他天真、可爱的个性。

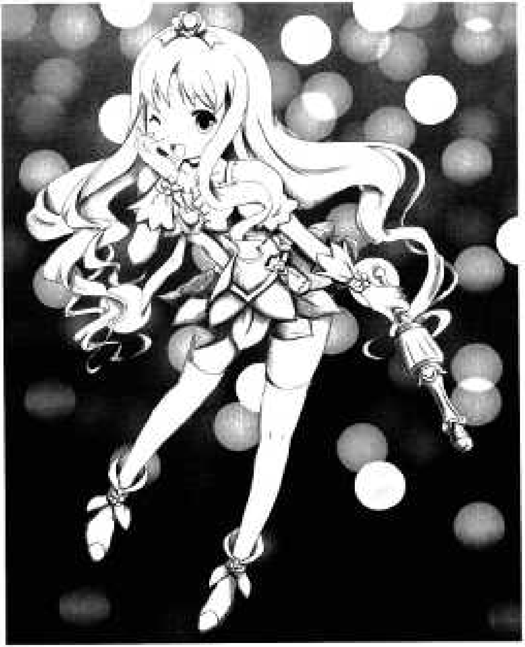


⑥

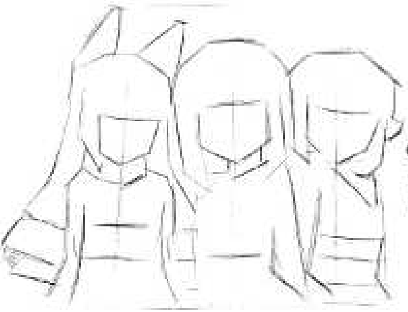
整体调整画面，从局部细节进行细致刻画，加强明暗深浅变化的对比，增强画面的层次感和立体感，完成最终造型的绘制。

❼

[illegible]



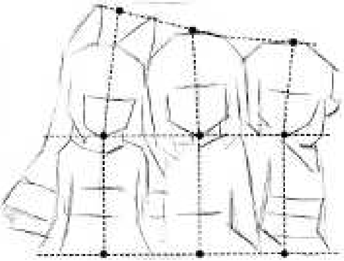
妖精组合

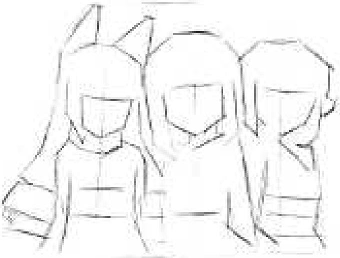


❶ 利用简单的直线勾勒出3位妖精的基本动态，确定出头部的轮廓（确定3位的基本动态、刘海的发型）。

在绘制三人（或多人）动态组合时，要让三个角色各具特色，动作存在一定的差异化，如“动静”、“方向”、“胖瘦”、“高矮”等，这样的画面才富有吸引力。

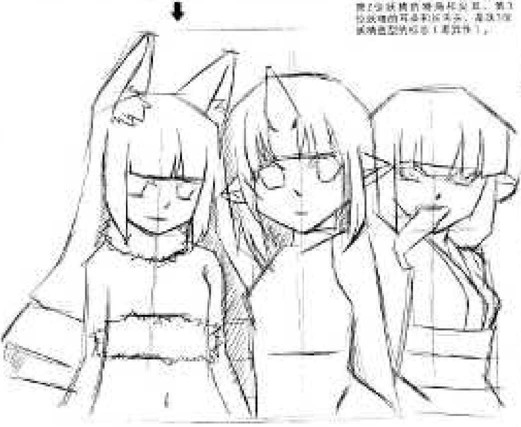
右图中3位妖精有着显著的差别，它们的额头高度各不相同。第1位妖精是丁型刘海；第2位妖精是披散下来的刘海；第3位妖精是披散至右侧的刘海。



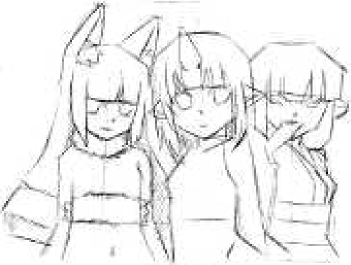


❷

[illegible]



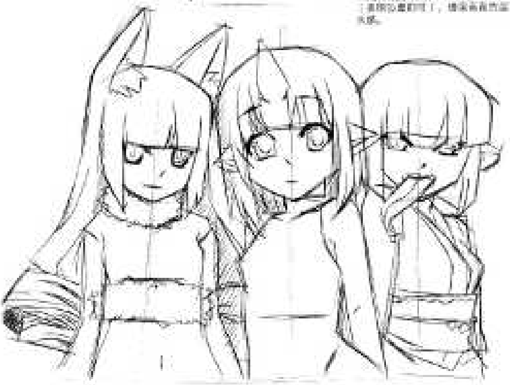
[illegible]

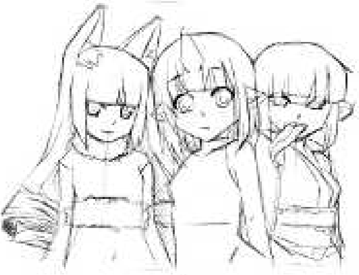


❸

[illegible]

[illegible]



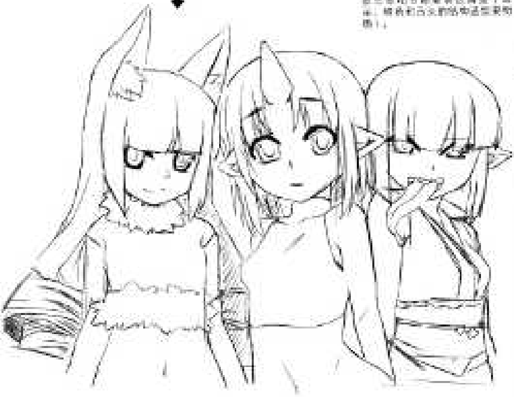


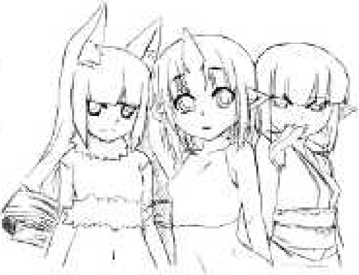
④

[illegible]

⬇

[illegible]

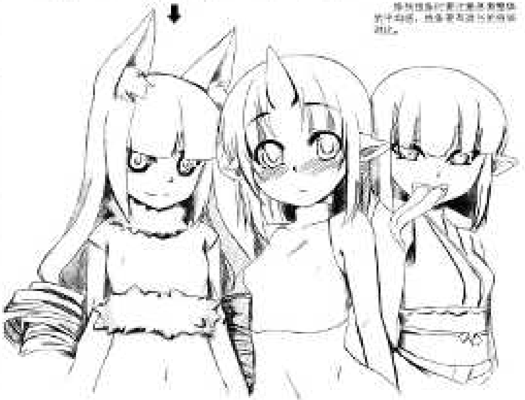


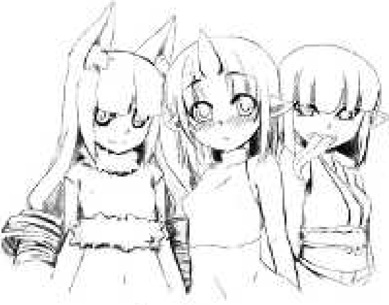


⑤

在上一步的草稿上，[illegible]

[illegible]

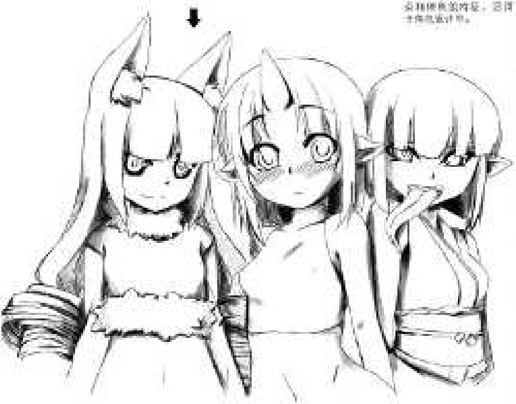




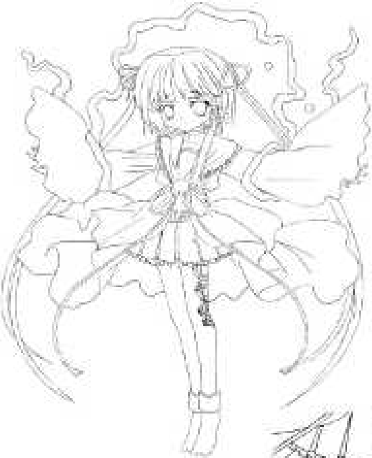
6

[illegible]

[illegible]



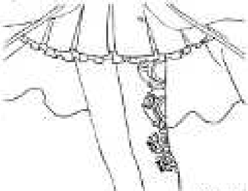
利亚·蓝



❶

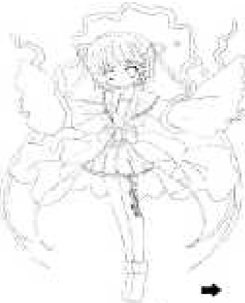
[illegible]

利亚·蓝来自“[illegible]”[illegible]



[illegible]

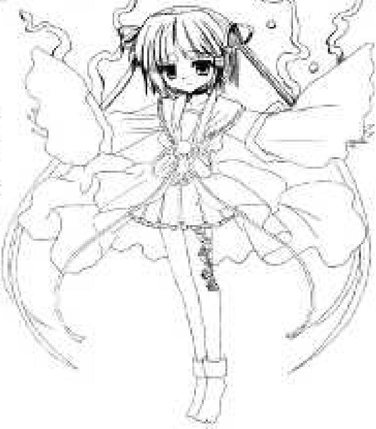
[illegible]

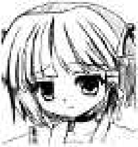


[illegible]

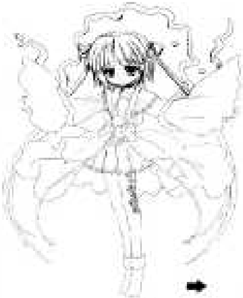
❷

[illegible]





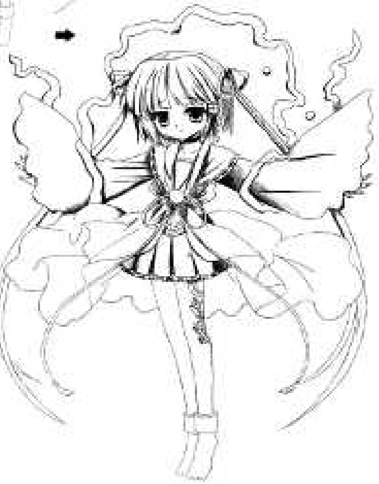
[illegible]



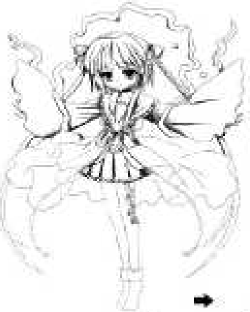
❸

在上一步的基础上，继续对服饰进行深入的刻画。[illegible]

[illegible]

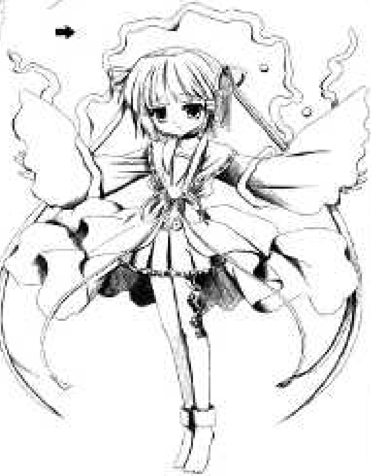


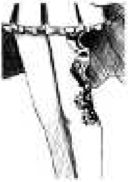
袖子的带饰是为了表现层次感。绘制时注意与袖子褶皱的形式及方向相区分！[illegible]



❹

[illegible]

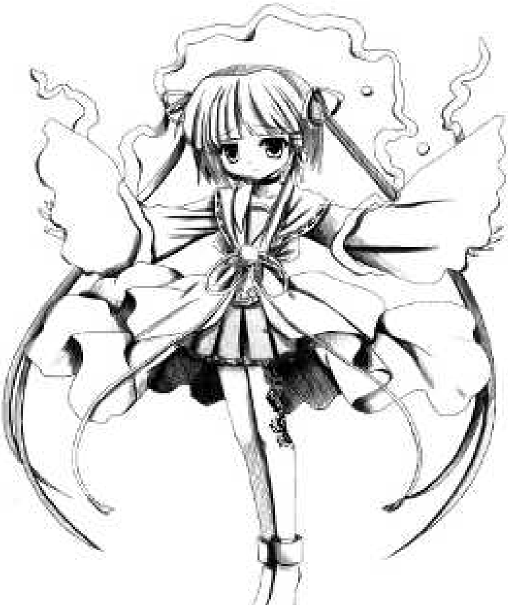




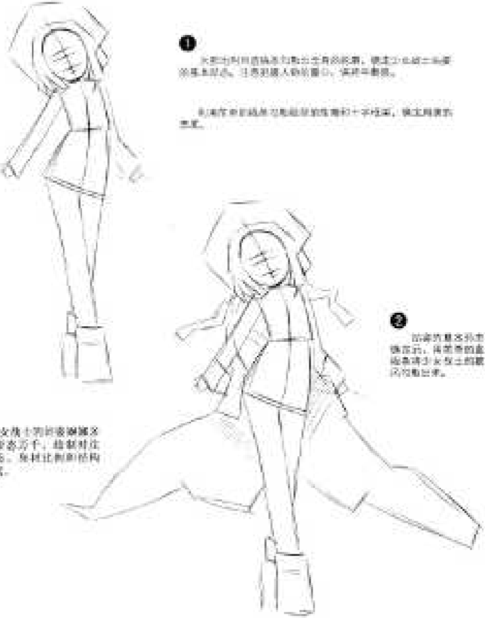
[illegible]

❺

[illegible]



魔法少女战士



❶

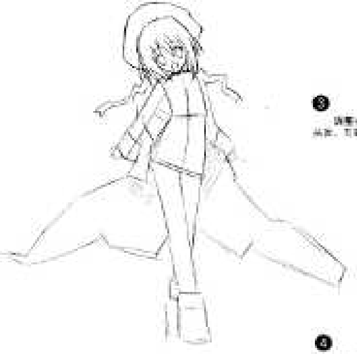
[illegible]，确定[illegible]，注意把握人物的重心，保持平衡感。

[illegible]十字线架，确定两眼的位置。

❷

[illegible]，再把[illegible]的服装[illegible]出来。

少女战士的服装[illegible]多姿、形态万千，绘制时注意[illegible]，体现比例和结构等要素。

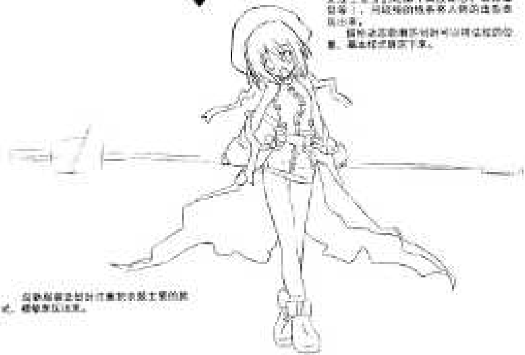


③

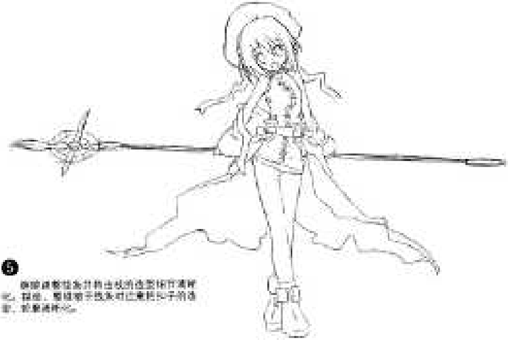
[illegible]

④

[illegible]

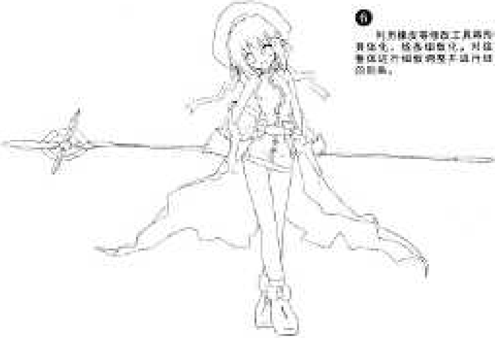


[illegible]



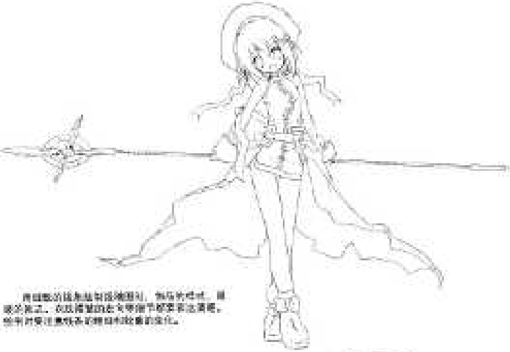
❺

继续调整线条并将出现的造型进行调整化、描绘，整理细节线条时注意把握好衣子的造型，尽量简洁化。

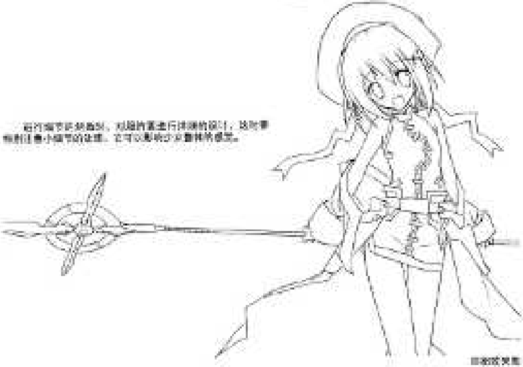


❻

利用橡皮等修改工具将画面保持整洁，线条细致化，对服饰整体进行细致调整并适当加强局部的阴影。

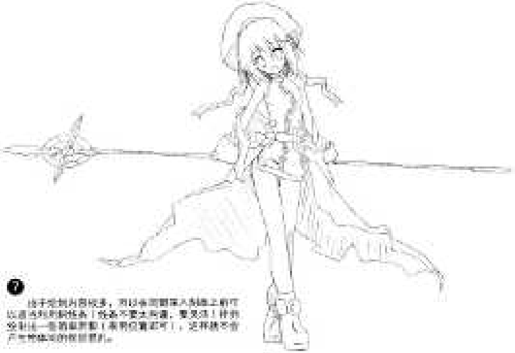


用细致的线条来绘制披风部分，轴线要柔和，服装的美工，衣服褶皱的走向等细节都要表达清晰。绘制时要注意线条和服装的粗细的变化。



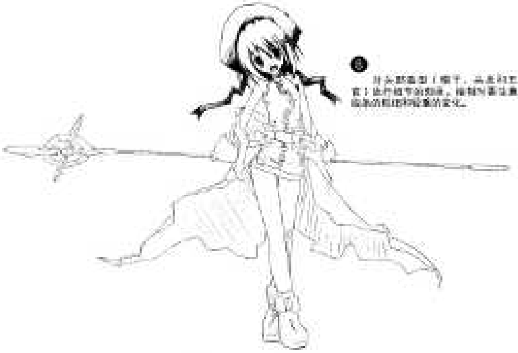
最后细节的刻画，对服饰装饰进行细致的设计，这时要特别注意小细节的处理，它可以影响到作品整体的感觉。

[illegible]



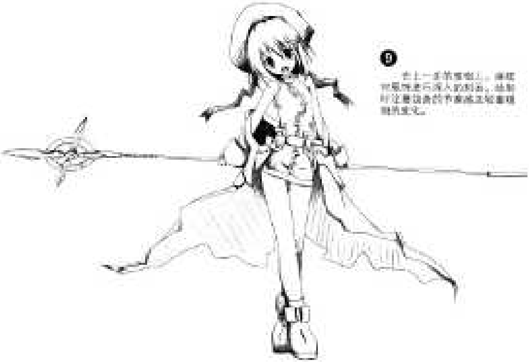
❼

接下来绘制服饰线条，可以在草图基础上进行比较细致的刻画线条（线条不要太死板，要灵活！针对设计出一些质感部分（适当位置即可），这样就不会产生太呆板的服饰效果。



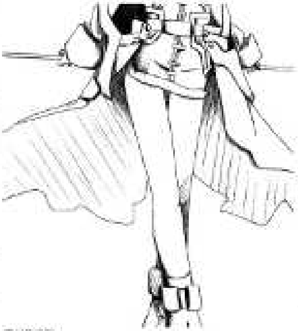
❽

对头部造型（帽子、头发和五官）进行细节的刻画，绘制时要注意线条的粗细和明暗的变化。

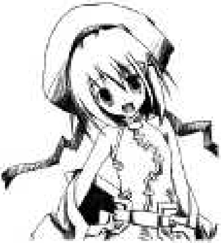


❾

在上一步的基础上，[illegible]

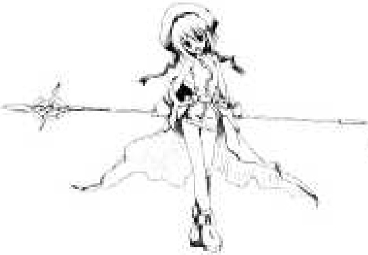


[illegible]

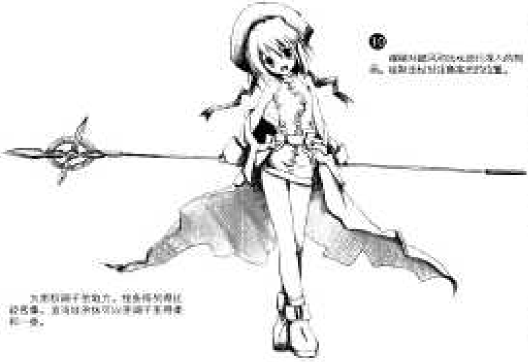


[illegible]

[illegible]



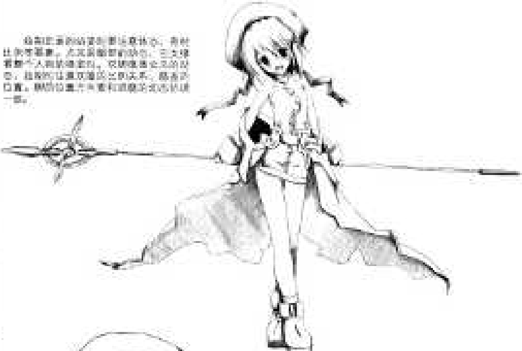
[illegible]

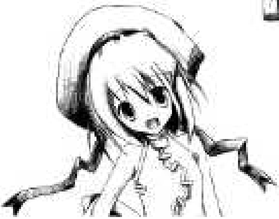


[illegible]

[illegible]

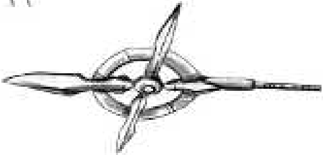
[illegible]





[illegible]

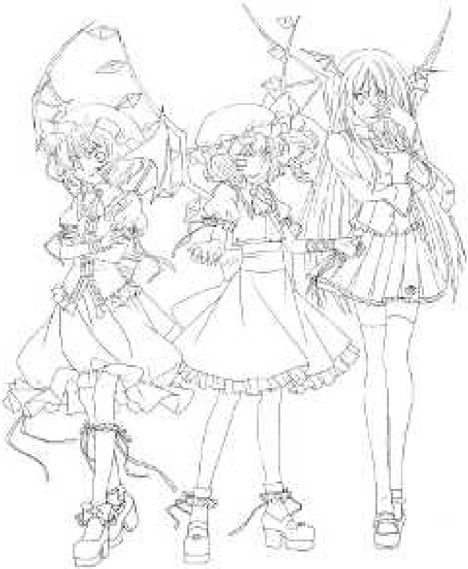
[illegible]

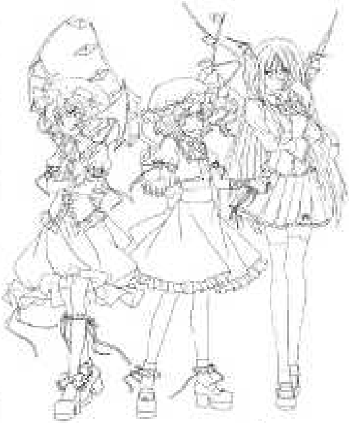


异界三姐妹

❶

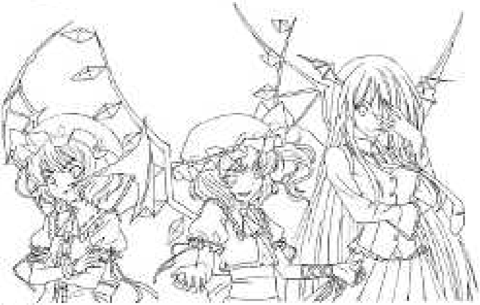
[illegible]





对于画得较复杂的三个角色，她们所组成的整体形状是我们最先需要确定的。三个站在一起的角色形成了一个整体，这个整体自然而然地有一个整体的形状，所以在绘制这种组合时，首先是我们所说的整体形状，而后再具体地排列（这些的前后关系），最后的位置完成，具体不同大小的局部的把握就容易了。

不能再局限于单独角色绘制的人物效果了，而是要整体，要我们能更好地把握三个角色的关系、姿势、服饰和动态等三个角色各方面的差异了。这样画出来的组合才有变化，不同角色可以表现更多的魅力而不角色单独的表现力。

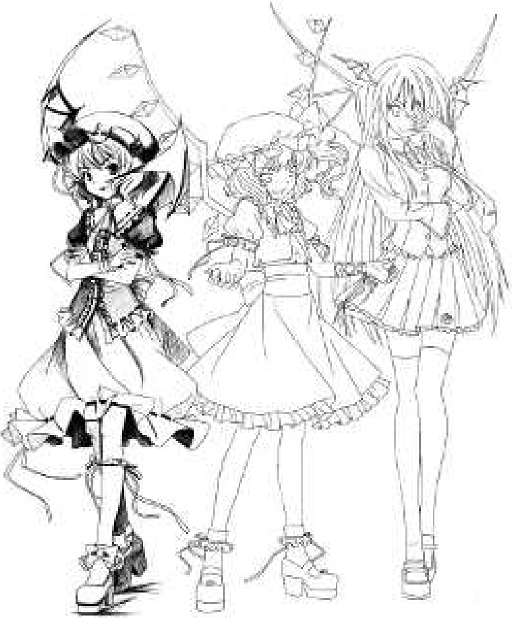


完成效果图

❷

在上一步清晰线稿的基础上，深入刻画出图中人物造型（[illegible]）。

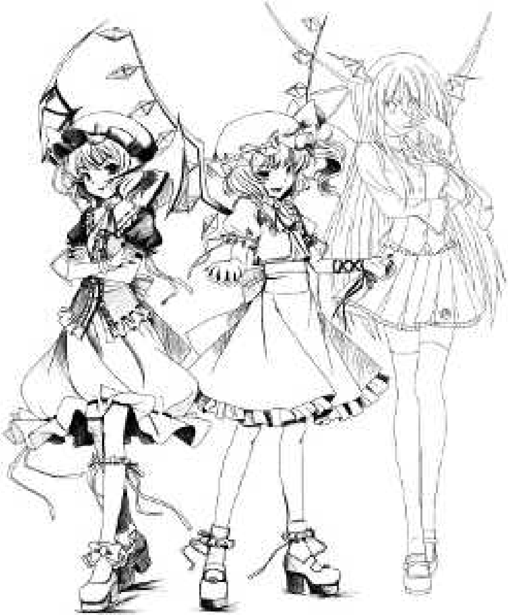
对各自的服装特色以及各部分的刻画，增强人物的立体感和层次感。服装、褶皱、袖口、领口、裙摆处等细节要逐步深入的重点。



❸

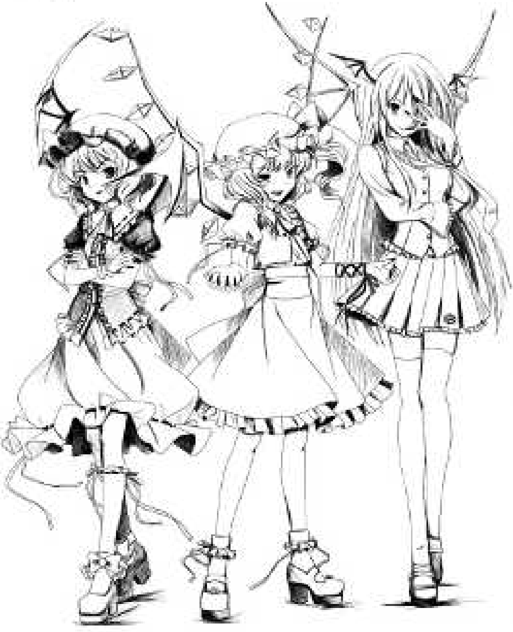
[illegible]

[illegible]



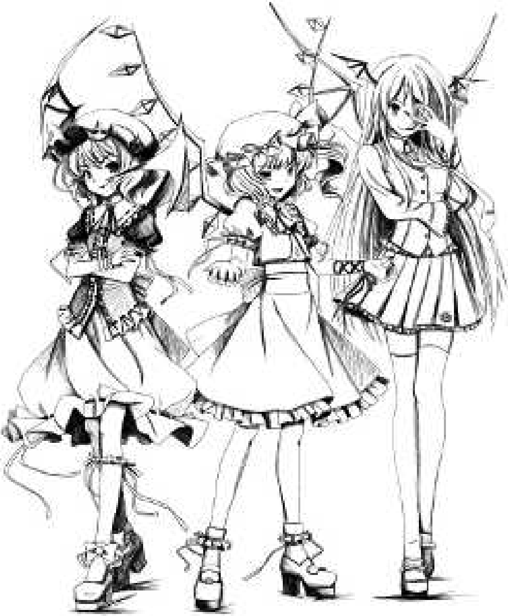
④

[illegible]

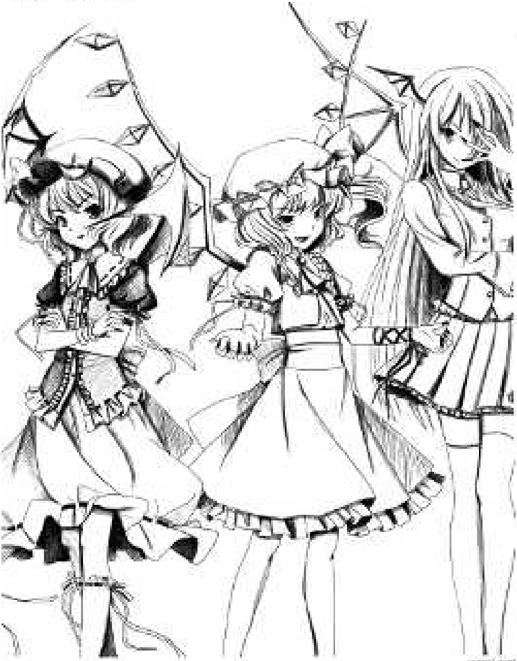


❺

[illegible]

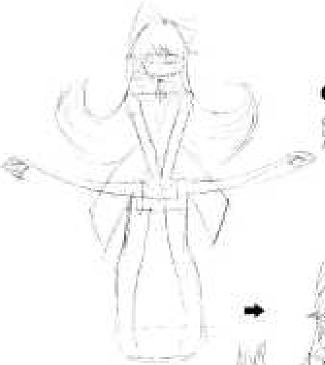


[illegible]



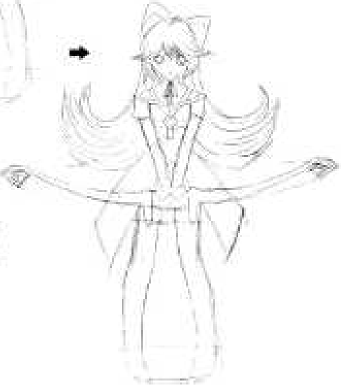
[illegible]

爱斯玲·绿·圣亚里昂



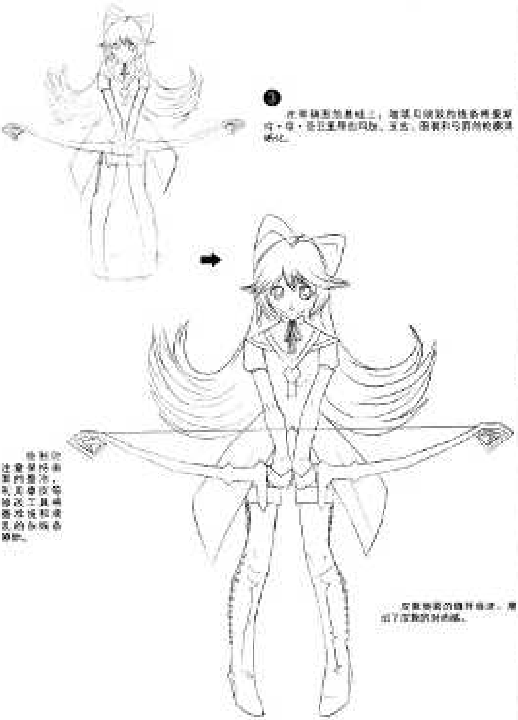
❶

设计[illegible]爱斯玲·绿·圣亚里昂的基本[illegible]。[illegible]



❷

[illegible]

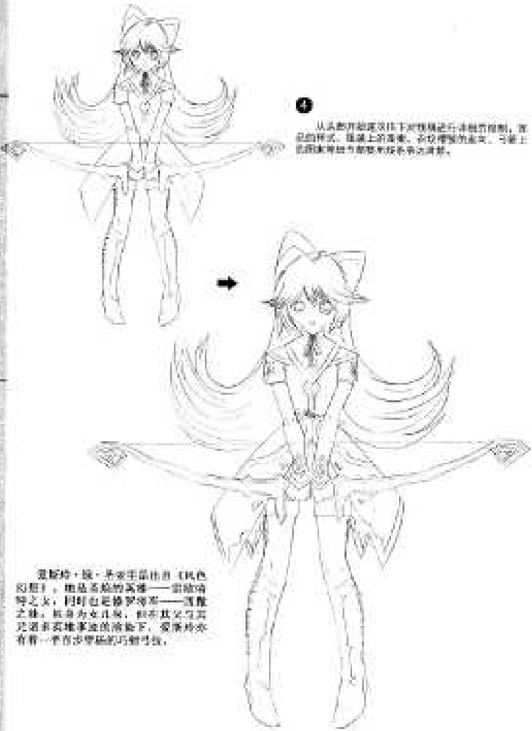


❸

[illegible]

[illegible]

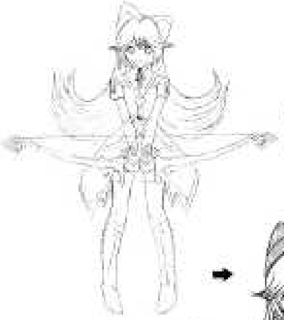
[illegible]



❹

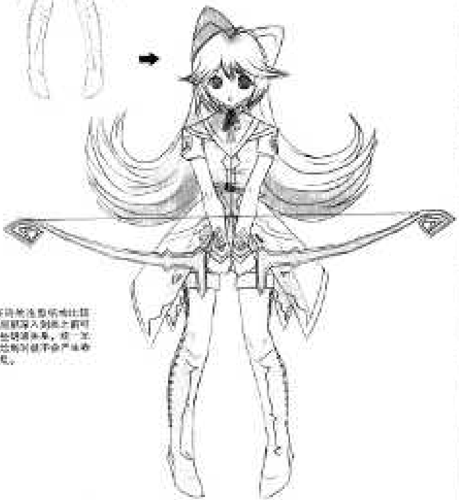
从头部开始就要仔细地对线稿进行细节刻画，发型的样式、服装上的装饰、衣纹褶皱均为重点，可以上色阴影等细节都要根据最终效果来清晰描绘。

莲娜玲·琉·罗安菲琉特（角色幻想），她是高贵的英雄——雷欧哈特之女，同时也是修罗帝国——蒲薇之妹。虽身为女儿身，但在其父与兄长诸多英雄事迹的阴影下，却依然会有着一手百步穿杨的巧射弓技。



❺

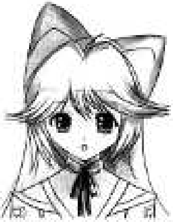
在线稿的基础上，简单地添加二层阴影大体的明暗关系，衬托出画面的层次感。



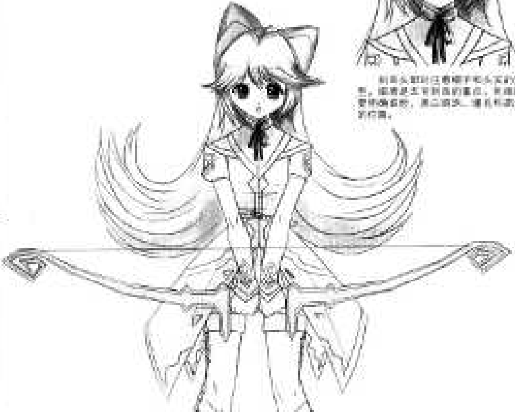
由于服装和饰品造型都比较繁杂，所以在刻画人物头部之前可以适当地刻画一些明暗关系，统一主次方向，这样绘制就不会产生画面整体的凌乱感觉。

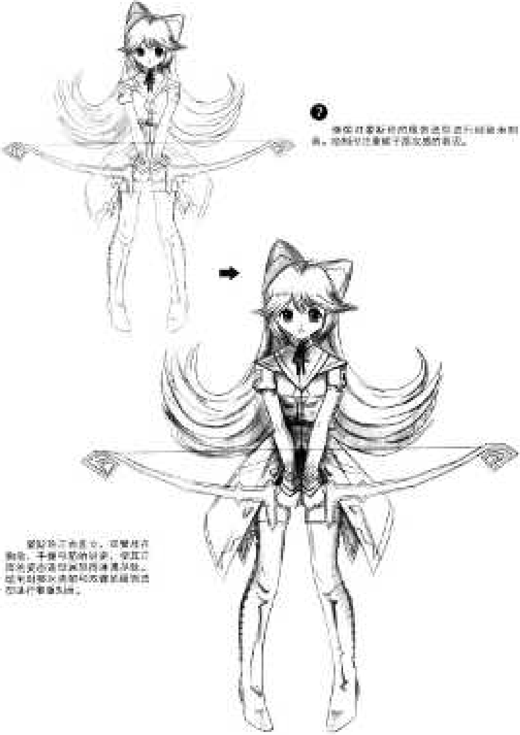
❹

在上一步的基础上，从头部开始逐步进行细致的绘制。[illegible]（也可以根据自己的[illegible]）。



[illegible]

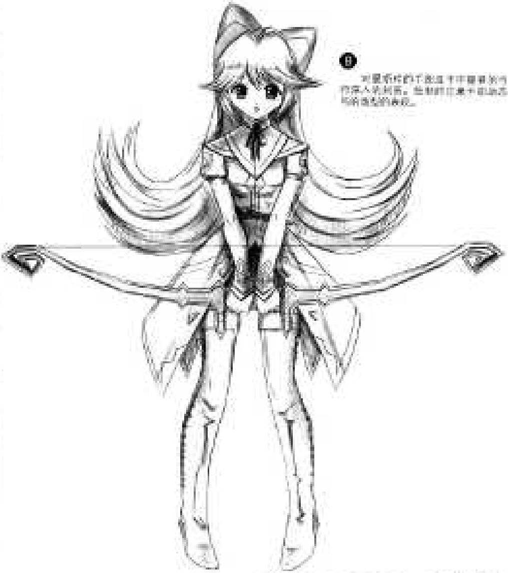




❼

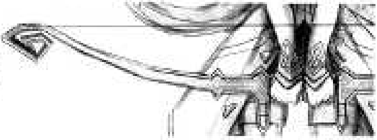
[illegible]

[illegible]



❽

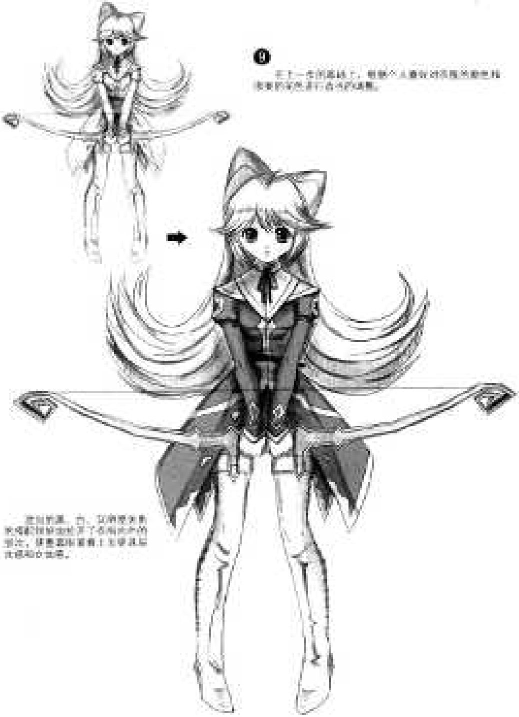
[illegible]



[illegible]

[illegible]

[illegible]



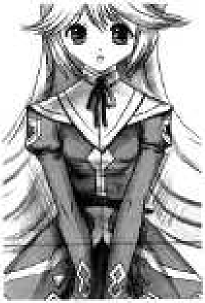
❾

画上一些阴影线了，根据个人喜好对衣服的颜色和深浅进行适当的调整。

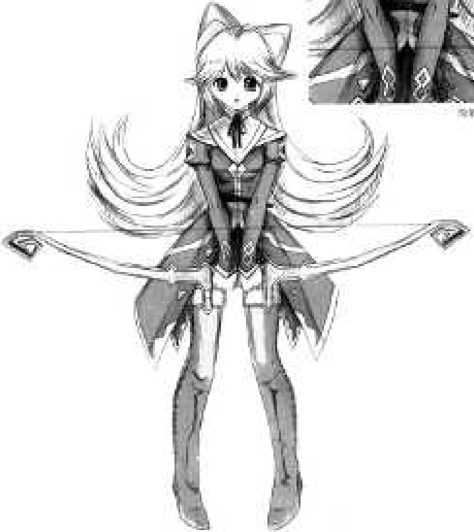
[illegible]

⑲

[illegible]

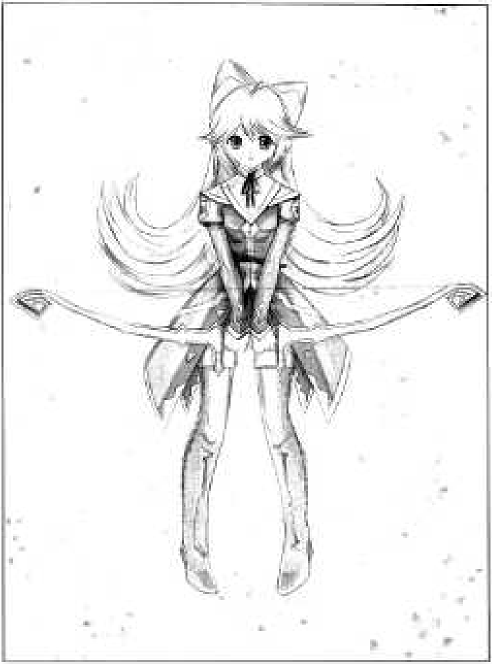


[illegible]

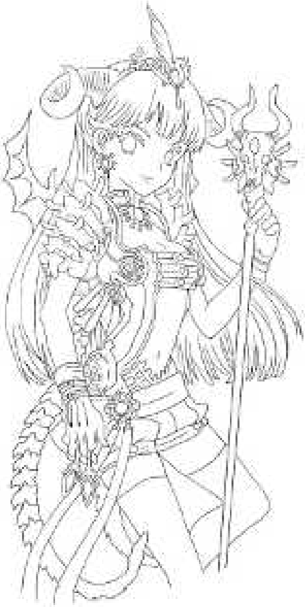


⑪

调整画面，为[illegible]背景，完成绘制。[illegible]的[illegible]，体现出了[illegible]的天真与浪漫。



萨拉利特

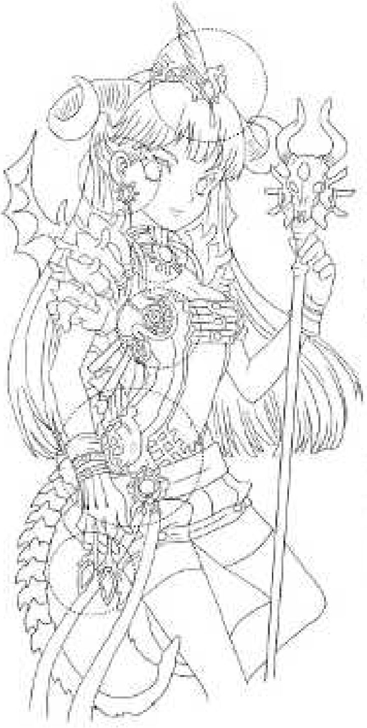


❶

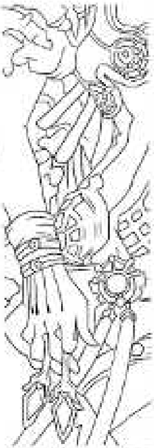
[illegible]

奇幻角色的形象是靠想像出来的，所以没有必要太拘泥现实世界中生物的身体控制规则，比例协调，并将多少种生物的部件进行组合，都是可以的。

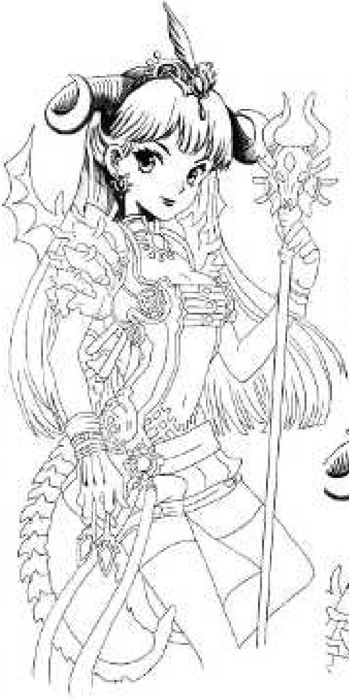
萨拉利特以人物作为基础，所以在头部加入了[illegible]，[illegible]。



[illegible]



[illegible]

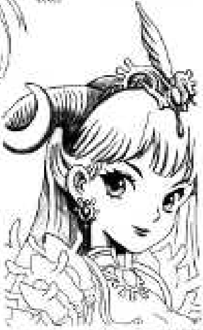


❷

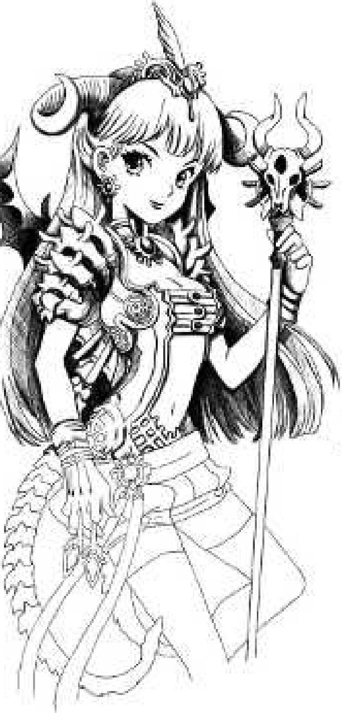
[illegible]

[illegible]

[illegible]



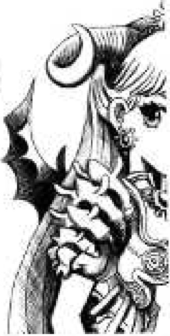
[illegible]



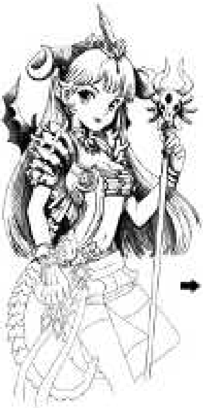
❸

[illegible]

[illegible]

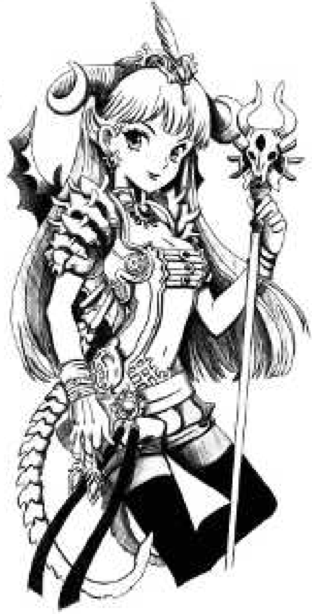


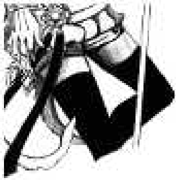
[illegible]



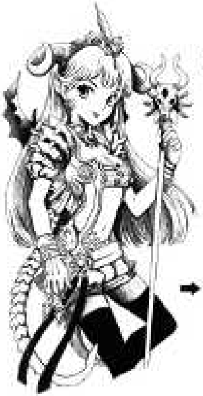
④

在上一步的基础上，[illegible]

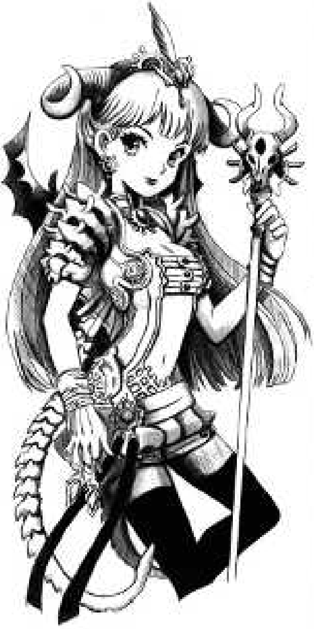


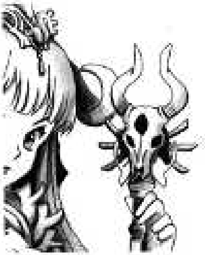


[illegible]

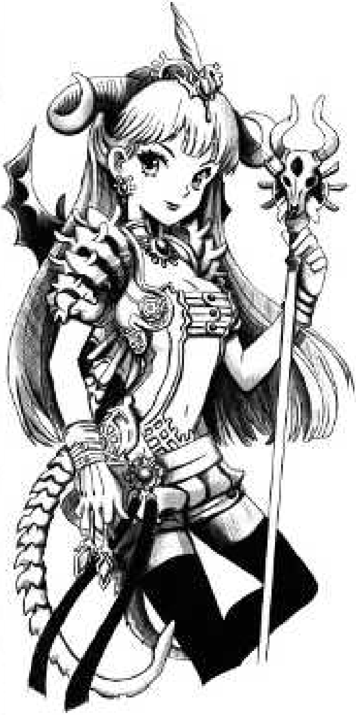


[illegible]



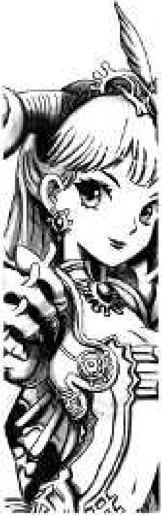


[illegible]



8

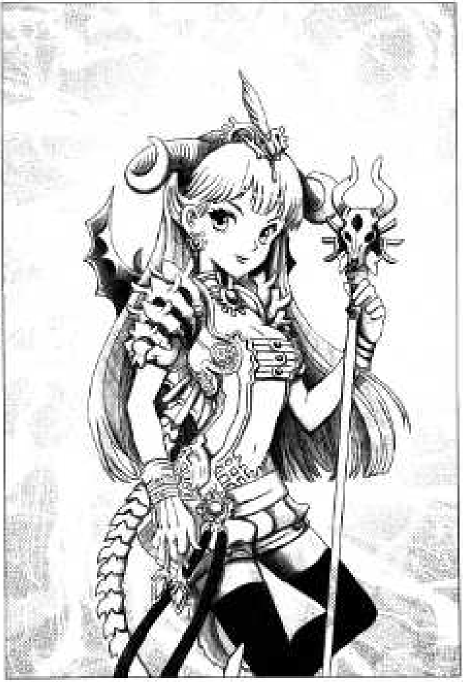
整体调整 [illegible]

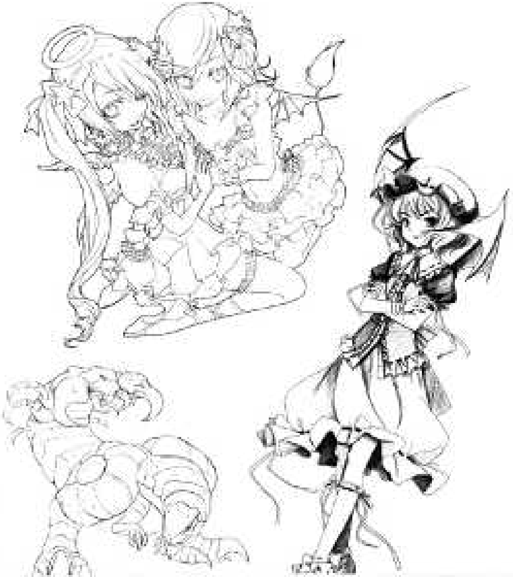


[illegible]

⑦

最后调整画面的细节，为萨拉添加上漂亮背景，完成绘制。

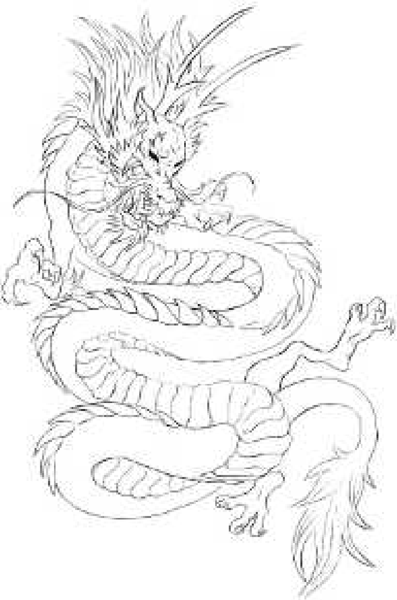
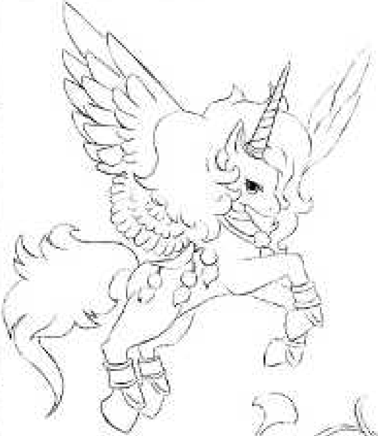
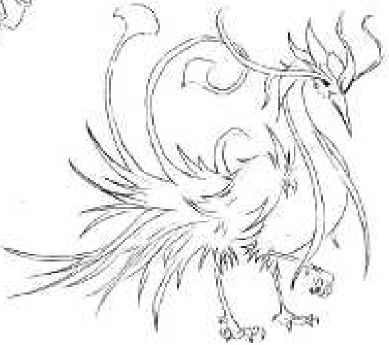
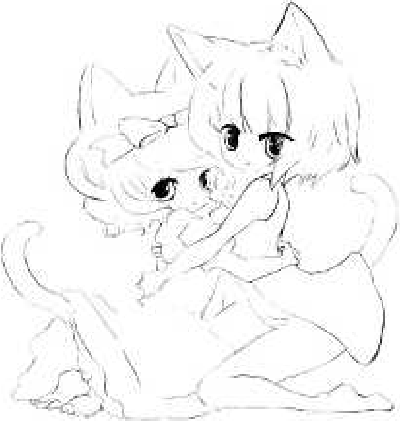
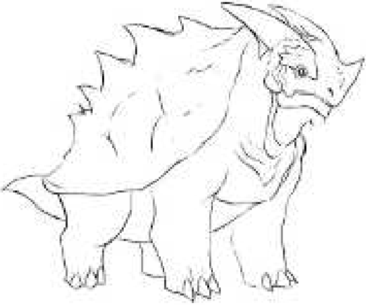
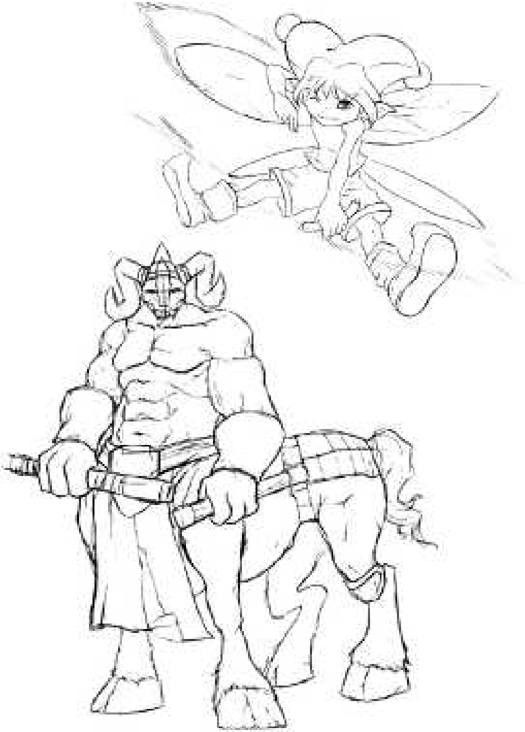
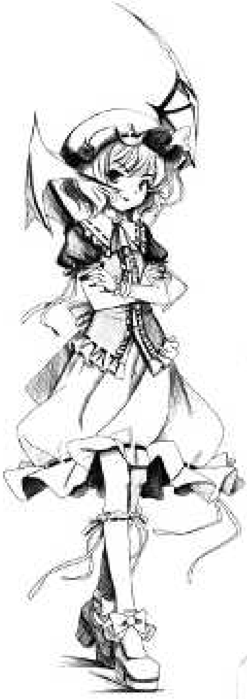
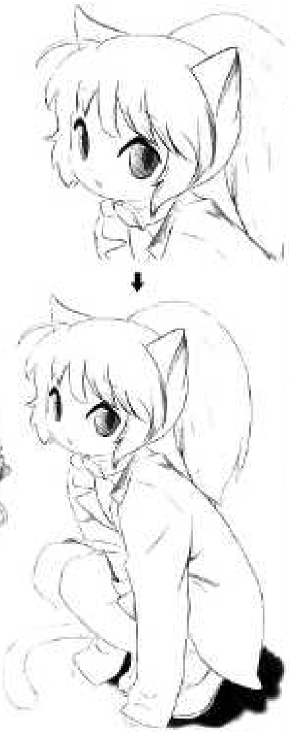
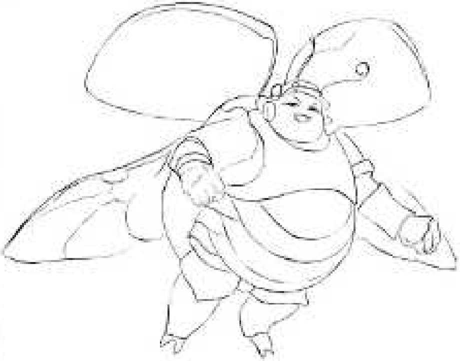
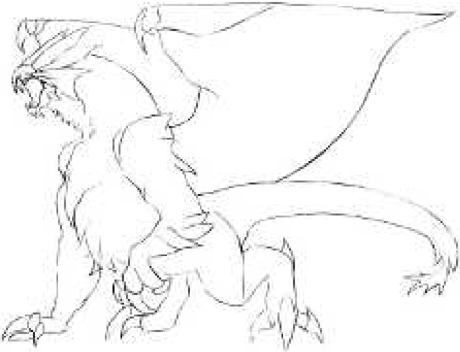
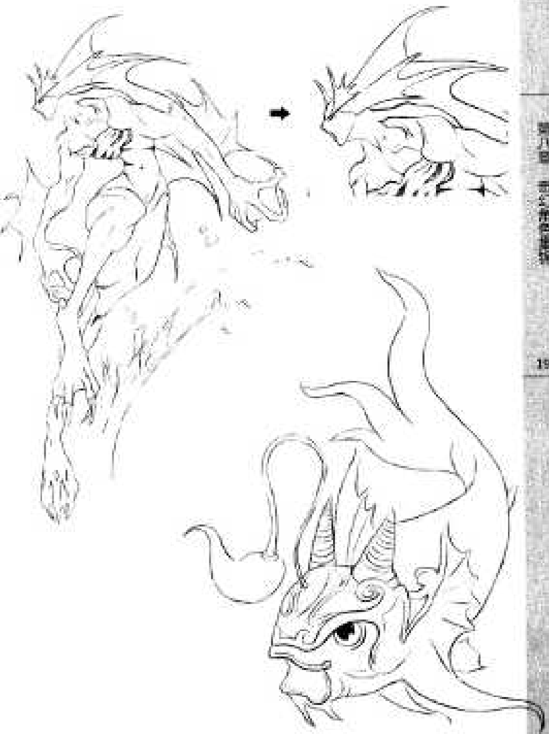
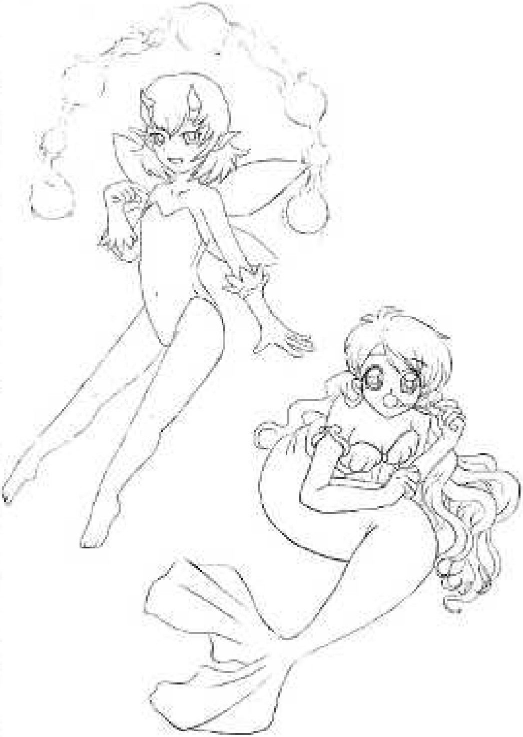
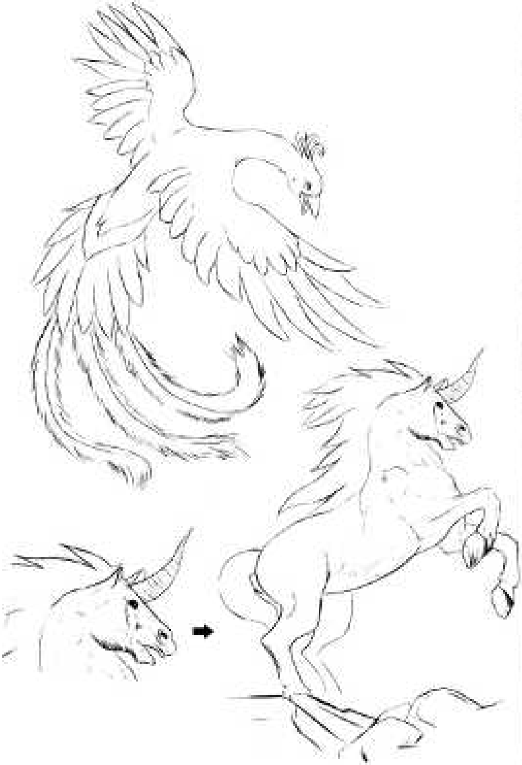
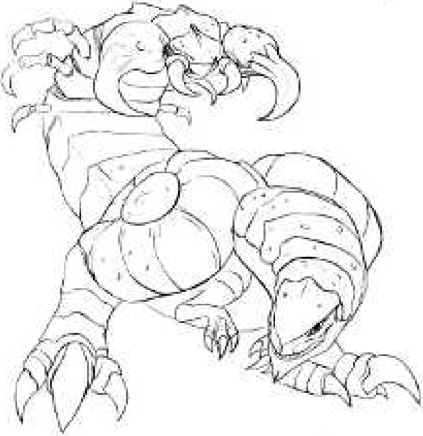
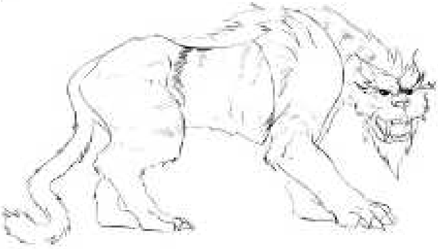
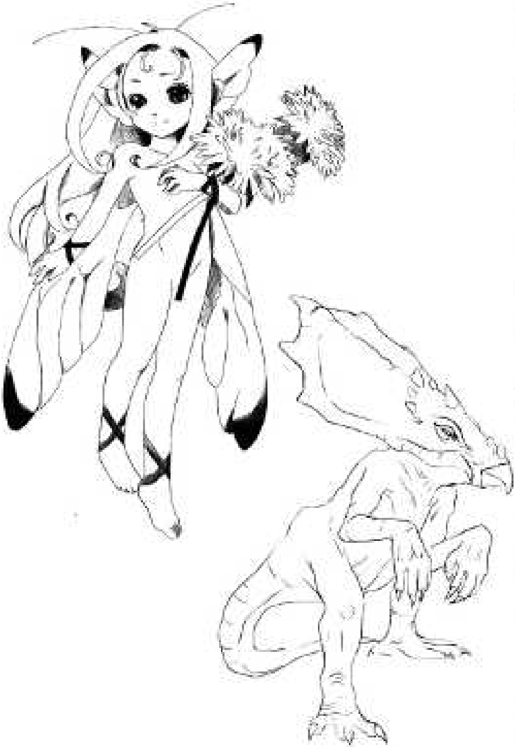
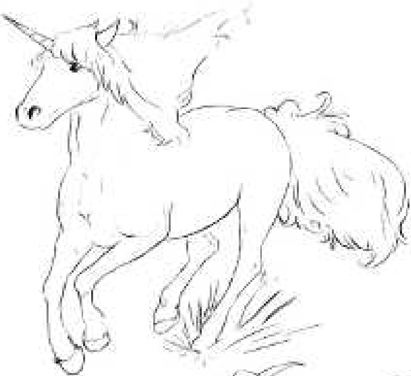
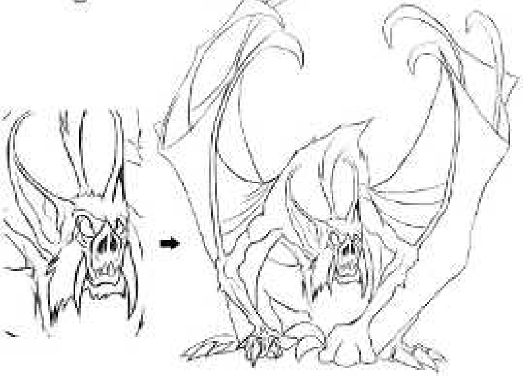
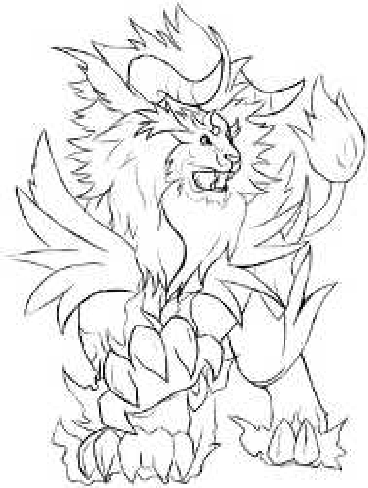
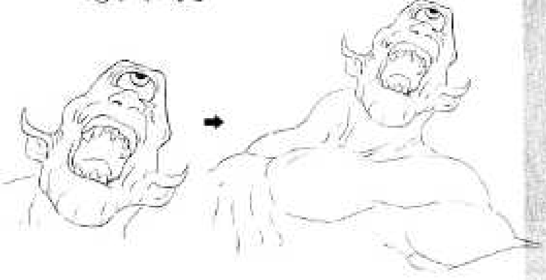
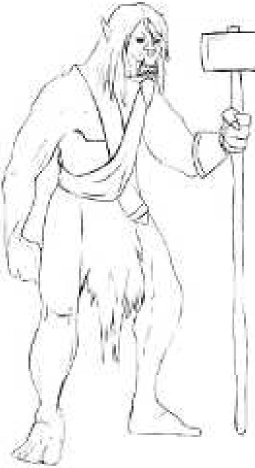
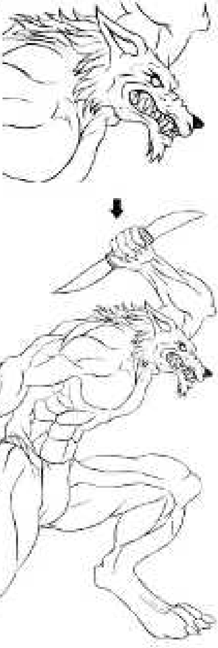
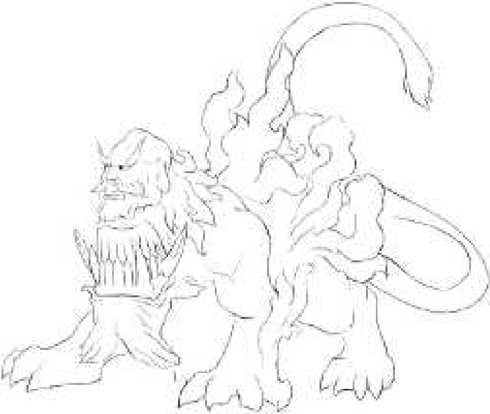
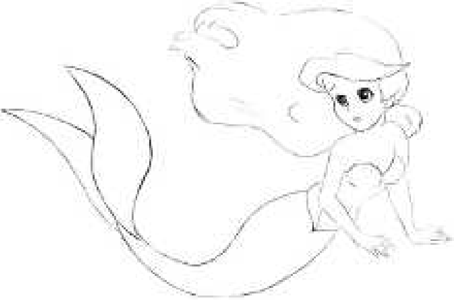
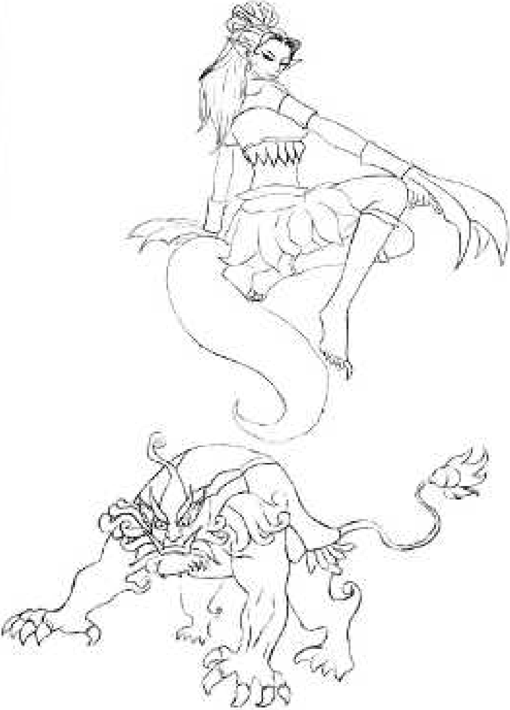
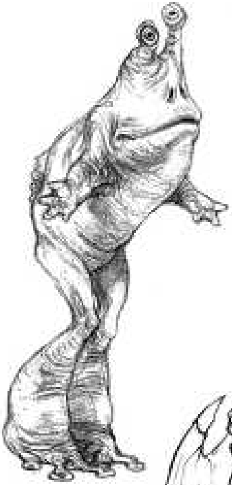
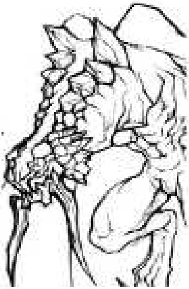
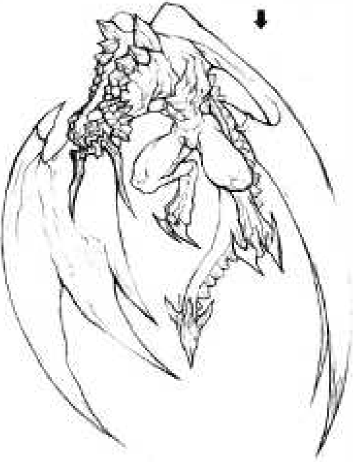
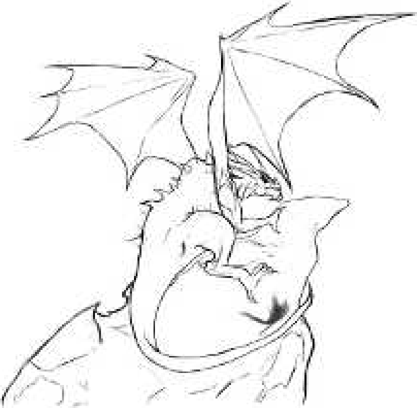
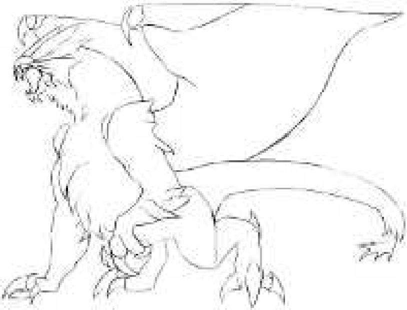
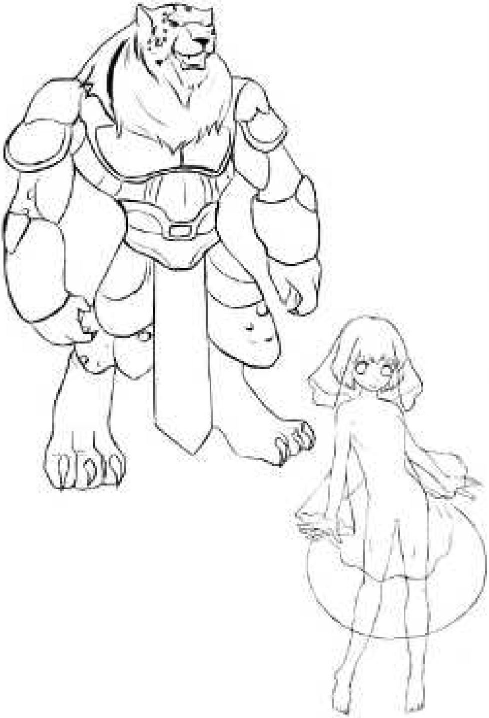
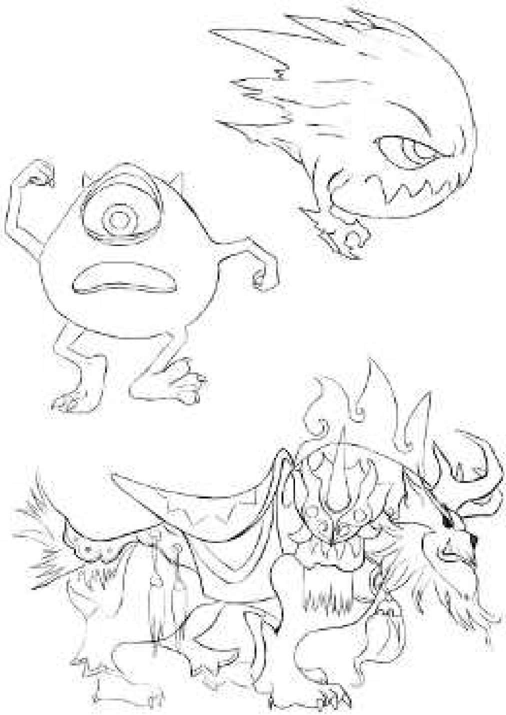
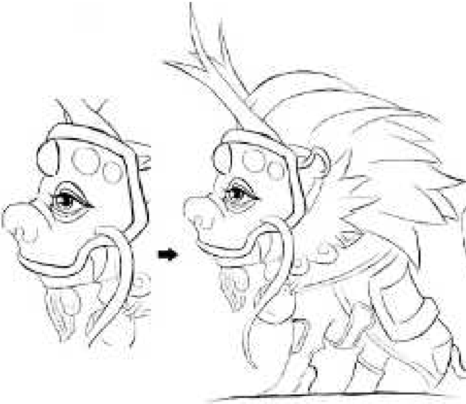
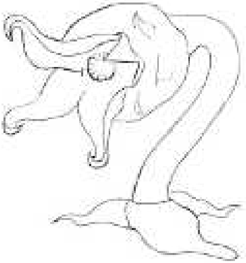
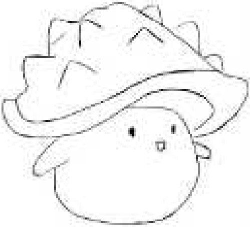
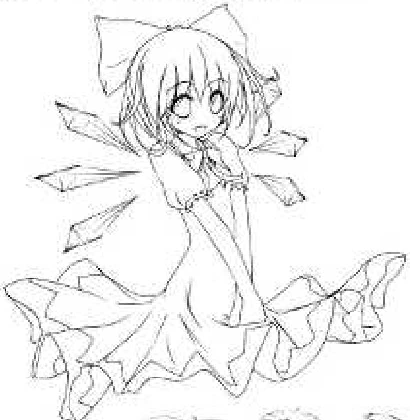
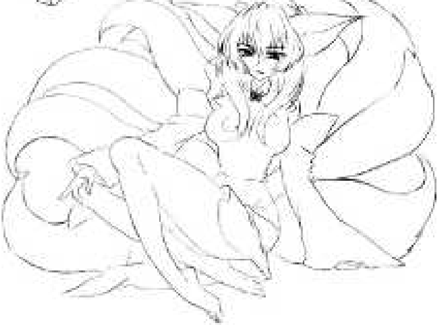
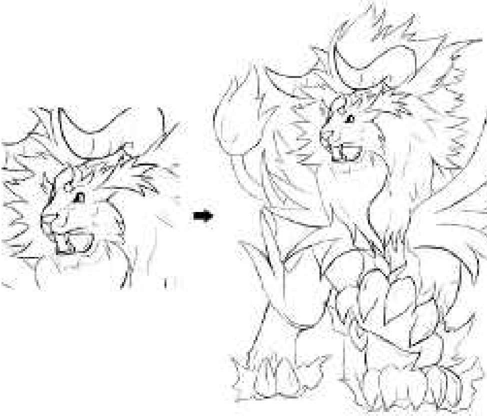
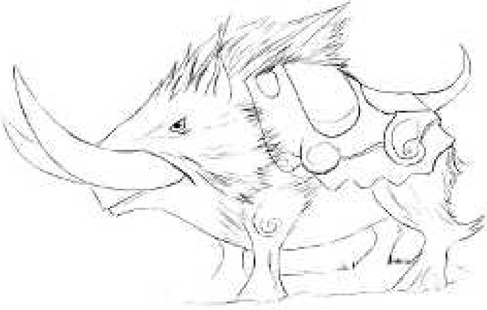
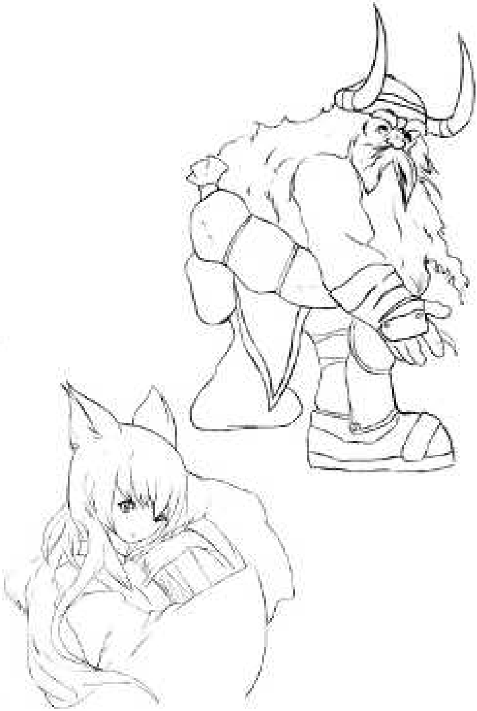
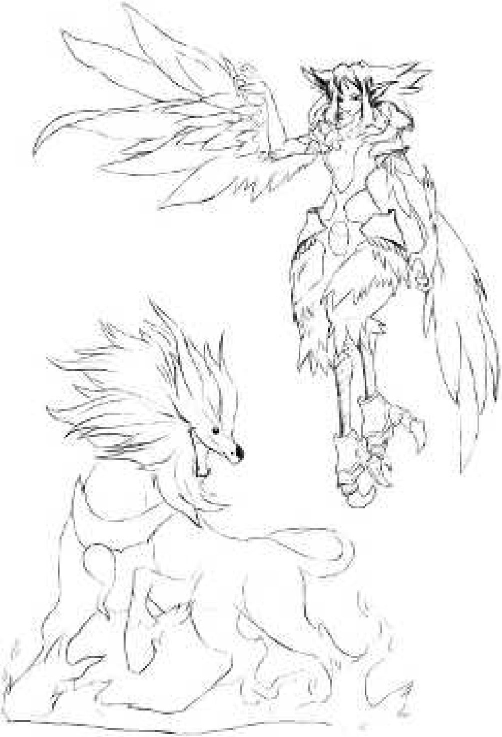
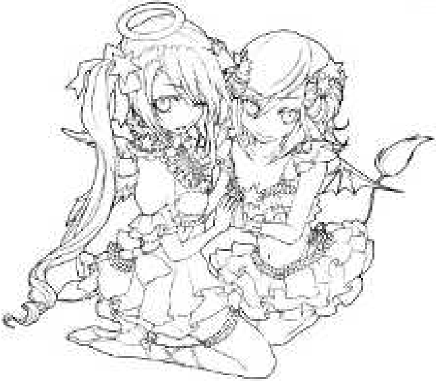
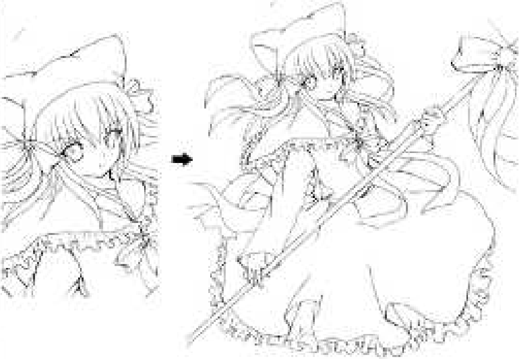




第八章 奇幻角色集锦

本章我们将提供一些奇幻角色的实例效果图，供读者学习，欣赏和参考。

[illegible]

奇幻角色集锦